POKEMON RUBY & SAPPHIRE: QUATRO JOGADORES E DOIS NOVOS GUARDIÕES

Nintendo® WORLD

CONRAD EDITORA

51
Nov/2002
R$ 5,90
WWW.NINTENDOWORLD.COM.BR

Mama mia!!!

Super Mario Sunshine

Pegue os últimos Shines

Mario Party 4

50 novos desafios

Harry Potter e a Câmara Secreta

Games estréiam com o filme!

Agora ele é vilão!

MEGA MAN ZERO

Detonamos a nova aventura e revelamos os próximos jogos para GBA e Cube

ISSN 1516-1892
00051
9 771516 189008

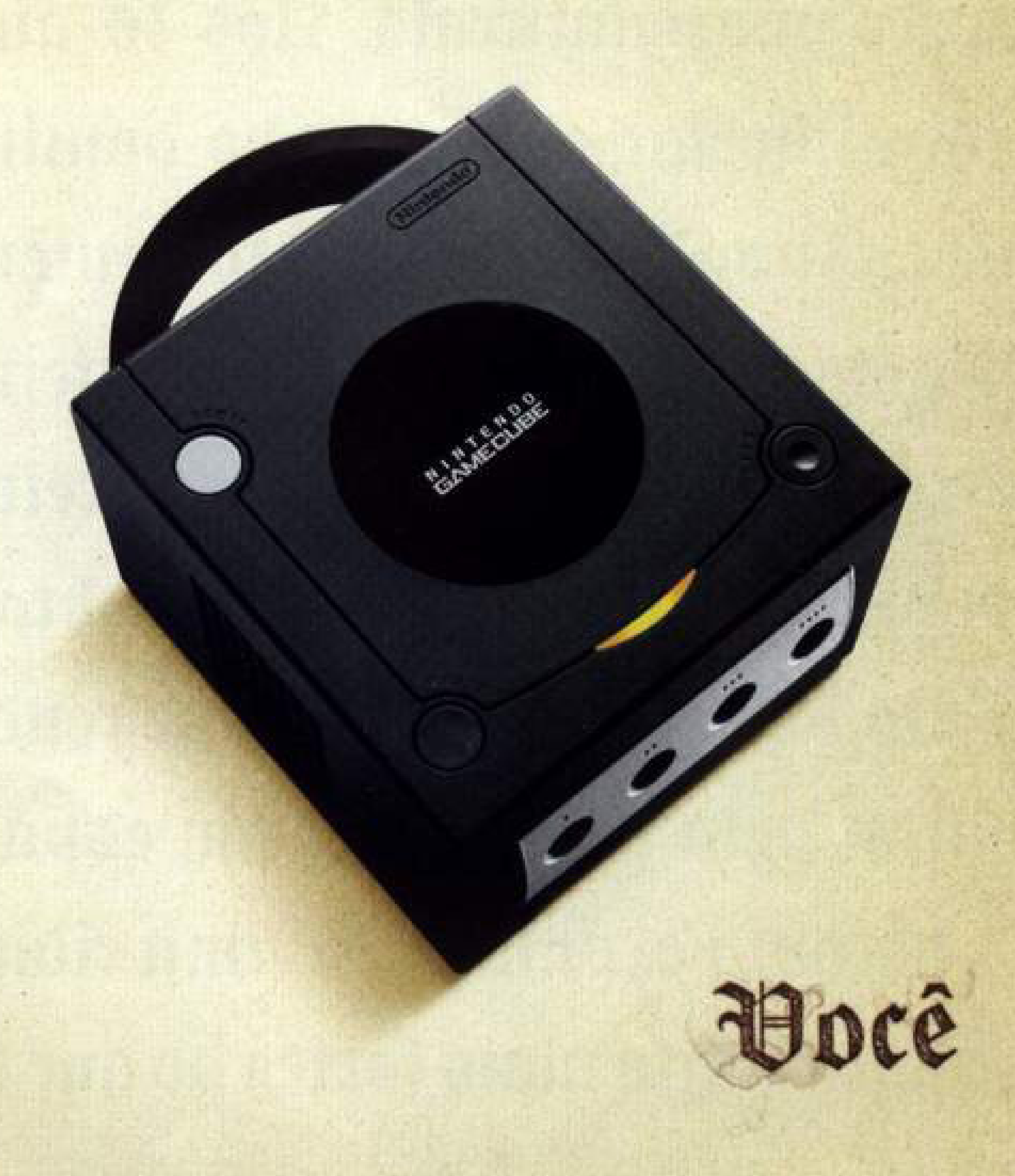
Ele tinha apenas 20 anos, quando assumiu o império macedônico e mais tarde se tornou o mais célebre conquistador do mundo. Com um dos melhores exércitos da antiguidade e sua extraordinária habilidade e coragem, conquistou territórios e chegou aonde nenhum outro havia chegado. Enfrentou com bravura bárbaros, legiões gregas, persas e povos egípcios. Foi coroado faraó, declarado um deus e sonhava ser o maior guerreiro de todos os tempos.

Alexandre, o Grande

Imperador da Macedônia

Agora é a sua vez.

NINTENDO
GAMECUBE™
BORN TO PLAY.



▪ LANÇAMENTO OFICIAL ▪

Só a versão nacional tem assistência técnica, garantia e manual em português.

A coragem desta camponesa mudou o rumo de uma guerra que durou um século. Acreditavam que ela tinha poderes sobrenaturais. Aos 16 anos, decidiu libertar a França do domínio inglês. Invadiu castelos fortemente protegidos, lutou contra tropas inteiras e derrotou os mais valentes guerreiros. Comandando um pequeno - mas bravo - exército, obrigou o inimigo a se render. Movida pela fé, e com a sua espada, esta heroína expulsou de uma cidade inimigos muito mais fortes do que ela.

Joanna D'Arc

Heroína Francesa

EDITORIAL

É tanta coisa legal para falar nesta edição que fica difícil saber por onde começar, mas vamos tentar estabelecer uma ordem de importância. Será que começo falando de Mega Man Zero para o GBA, que marcou o retorno do estilo original dos games Mega Man aos consoles Nintendo e foi merecedor de nossa capa – trazendo consigo um preview de Mega Man Battle Network Transmission e Mega Man Battle Network 3, para GameCube e GBA, respectivamente? Ou devo começar falando da primeira parte de nossa estratégia matadora do belíssimo Star Fox Adventures, para o GameCube? Ou falaria sobre o detonado com os mapas e todos os segredos de Castlevania: Harmony of Dissonance, para GBA ou da matéria de Super Mario Sunshine, para GameCube com os últimos Shines e as 240 moedas azuis – o mesmo Mario que convida você para a quarta festa da galera em Mario Party 4, para o 128-bit?
Mas o que viria primeiro? As incríveis revelações de Pokémon Ruby & Sapphire na abertura do Hot Shots ou o preview dos games Harry Potter and the Chamber of Secrets, para GBC, GBA e GameCube, hã? Eu ainda teria que falar sobre o especial Card e-Reader, que explica tudo sobre esse acessório tão desejado, e também sobre os games imperdíveis desta edição como Scoby-Doo: The Night of 100 Frights, Big Air Freestyle, Capcom vs. SNK 2 EO (GameCube), Super Ghouls 'N Ghosts e Sega Smash Pack (GBA).
Bem, acho melhor deixar que você decida o valor de cada página desta edição, mas o que não dá é para deixar de ler todas as matérias e aproveitar ao máximo a diversão com seu videogame. Vai nessa meninão!

Ronny Marinoto

Aos 15 anos de idade, Mega Man está mais forte do que nunca. Duvida? Então veja os três novos games do azulzinho na nossa matéria de capa.

ÍNDICE

Nintendo World
Número 51 — Novembro/2002

Entenda o critério de avaliação da NW

Gráficos
É o visual do game, os efeitos de luz e sombra, as cores e texturas dos cenários e a movimentação dos personagens.

Jogabilidade
É a resposta do controle aos seus comandos, os modos de visão e ângulos de câmera.

Som
São as músicas, os efeitos sonoros, as vozes e ruídos.

Diversão
É o prazer que o game proporciona para quem está jogando.

Replay
É a vontade de jogar o game novamente; se o jogo enjoa logo de cara ou é viciante.

Cada um desses quesitos tem o valor proporcional à sua importância. Nós, da **Nintendo World**, achamos que diversão e replay são os critérios mais importantes (25%), seguidos de jogabilidade e gráficos (20%). Por último, vem o som (10%). A nota final resulta da soma dos cinco quesitos (cada um multiplicado pela sua porcentagem de importância), dividida por 10. Matemática pura!

FALE CONOSCO!
VOCÊ TEM MUITOS CANAIS PARA SE COMUNICAR COM A GENTE. FIQUE ESPERTO E LIGUE PARA O LUGAR CERTO!

POWER LINE
DICAS, TRUQUES E CÓDIGOS
Tel: (11) 3814-8044

BIT ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR NINTENDO
Informações sobre lançamentos, preços, pontos de venda, endereços de assistência técnica, reclamações e opiniões sobre os produtos
Tel: (11) 3814-8234
e-mail: bit@nintendo.com.br

REVISTA NINTENDO WORLD
Tel: (11) 3346-6088
Rua Simão Dias da Fonseca, 93
Aclimação – São Paulo/SP
CEP: 01539-020
e-mail:
redacao@nintendoworld.com.br
sugestões:
classicos@nintendoworld.com.br

NÚMEROS ATRASADOS E ATENDIMENTO AO LEITOR
Tel: (11) 3346-6082
Fax: (11) 3346-6078
e-mail:
atendimento@conradeditora.com.br

ASSINATURAS
Tel: (11) 3237-3216
(das 8h30 às 17h30)

WEB
Website Nintendo do Brasil:
www.nintendo.com.br
Website Nintendo World:
www.nintendoworld.com.br

N-MAIL

Nosso maior problema é descobrir quem assina as maravilhas que no
pegarmos o nome do pai ou da mãe do figura porque ele usou o endereç
do mês é um bom exemplo de autoria anônima. O cara acabou perdendo a

SUAS CARTAS EM NÚMEROS

[redacted] de outubro foi o Dia das Crianças e se você não ganhou o videogame dos seus sonhos não se desespere. Lembre-se de preparar os lembretes para colocar no bolso do paletó do seu pai todos os dias antes dele sair para trabalhar.

[redacted] dias úteis foram usados na produção deste exemplar, encerrado em 28 de outubro.

[redacted] pessoas mobilizadas para recuperar o arquivo do N-Mail que deu pau na última hora e zero foi o resultado. Tivemos que refazer desde o início.

[redacted] buracos na barriga de Pablo Miyazawa por causa de uma apendicite.

[redacted] e-mail reclamando das assinaturas. Mais uma vitória das equipes envolvidas na administração, produção e distribuição da NW.

[redacted] fita de vídeo produzida por Alencar Faria, contendo um recorde do jogo Mario Kart Super Circuit, do GBA. O cara disse que sua câmera fotográfica não presta e não conseguiu tirar sequer uma foto decente para enviar para a seção Arena. Infelizmente, a seção deixa de existir a partir desta edição. Quem sabe retornemos com ela no futuro, mais interativa e competitiva.

Errata!

Na edição 50, seção Questiomario, está o nome do jogo **Super Mario Advance 2**, mas na verdade, as questões são sobre o game **Mario Kart Super Circuit**. Diz também que as cartas devem ser postadas até 30 de setembro, mas a revista chegou às bancas em outubro. Vocês estão ficando loucos?

Juca Felipe Almendes
Via e-mail

Trocamos as bolas, e o nome do jogo Super Mario Advance 2 **foi publicado incorretamente no Questiomário da edição 50. As questões se referem ao game** Mario Kart Super Circuit **e a data para envio das respostas também está errada, participarão do sorteio cartas postadas até 20 de novembro. Mandem suas cartas! Valeu Juquinha.**

O Editor

Muita gente reclamou de ter que recortar a revista para poder participar da promoção NW **4 anos, uma vez que só seriam aceitos cupons originais. Muito bem, a determinação é feita pelo patrocinador do evento, pois com cupons originais todos os leitores têm a mesma chance de ganhar os prêmios (isso se comprarem apenas uma revista). Já imaginou você concorrendo com o filho do dono de uma máquina copiadora que pode fazer mais de cem cópias em um minuto? No sorteio, o cara teria chances multiplicadas e levaria quase todos os prêmios, enquanto você rezaria e torceria pelo seu único cupom. Como foi prometido aí está o esclarecimento (passado pelo pessoal do marketing). Para solucionar parte do problema, vamos sempre colocar esse tipo de promoção em páginas mais apropriadas.**

Que tal uma mascote?

Estava pensando com os meus botões sobre o Mario ser o "personagem-propaganda" da Nintendo, por assim dizer, e vocês não terem nenhum. Pensando nisso, tive a idéia de vocês escolherem alguns personagens, uns cinco mais ou menos, e colocarem no site para votarmos e elegermos o "personagem-propaganda" da **NW**, junto com esta brilhante frase: "Nintendo World: entre no jogo para ganhar".

Fabrício Morassuti
Via e-mail

Melhor não, Fabrício. Deixa quieto. Esse lance de personagem-símbolo, personagem-propaganda, mascote... é uma coisa que fica legal para as Softhouses que criam os games. Pra revista de videogame é meio ridículo ficar se escondendo atrás de personagens fictícios, com medo de mostrar a cara devido ao fraco trabalho apresentado. A NW **é uma revista feita por gente de verdade e, volta e meia, você vê a cara feia da moçada aqui da redação em nossas páginas.**

Efeito Rare

Mando este e-mail para protestar!
RARE CARA-DE-PAU!
Nunca sofri nada igual! A Rare, minha Softhouse preferida, sorri, repito, sorri para os esnobes da Microsoft! This is impossible! Sou candidato a deputado federal, meu nome é Luis, 5665!
Queimem no fogo do inferno, Chris e Tim Stamper! Sem Conker e Banjo-Kazooie... BUÁÁÁÁÁÁÁ, BUÁÁÁÁÁÁÁ!!!

Ass.: Admirador indignado

A frase mais verdadeira do mundo é "os caras da Rare sabem fazer games"! E a Nintendo cometeu, sim, um grande erro ao vender a empresa! Eu sei que não adianta começar uma discussão, mas será que os "chefões" da Big N não jogam videogame? Uma verdade precisa ser dita: o que eles fizeram, foi nada menos que trocar a felicidade de jogar preciosidades como **Star Fox Adventures** por dinheiro, pensando no lucro. Os caras já são mais do que ricos e deviam ter dado uma chance à Rare!
Sinceramente, ficaria frustrado se logo a minha primeira mensagem publicada na **NW** fosse este protesto. Que mundo cruel, egoísta e capitalista!
Bom, já descarreguei as tensões... Agora vou jogar **Pikmin**... é relaxante...

Tulio Ferneda Gomes
Via e-mail

O que será que foi mais sentido pela nação nintendomaníaca? A debandada da Square na época do N64 ou o fim do relacionamento Nintendo e Rare nesses dias de GameCube? Uma coisa é certa: não há lugar para fracassos comerciais no mundo dos videogames. A Nintendo é uma empresa atuante no setor de entretenimento há mais de cem anos, e não está nessa para perder dinheiro. A Rare foi embora, paciência. Contanto que tenhamos bons games para jogar em nossos consoles favoritos, precisamos realmente nos importar com isso? Para quem é fã de carteirinha da empresa, sempre vale a pena acreditar numa mudança no futuro. Vejam o exemplo da própria Square, que todos juravam que seria exclusiva da Sony até a eternidade. No entanto, logo mais estaremos jogando Final Fantasy **novamente em consoles Nintendo. Quem gosta de futebol vai se lembrar do Viola já ter beijado os distintivos do Santos, do Corinthians e do Palmeiras.**

Leitora confusa

Olá nintendoredatores (palavra esquisita, né?). Eu sei que vocês vivem falando que querem mais meninas na revista, mas na edição 50 só tinha garotos nas páginas do N-Mail! Só tenho 11 aninhos e estou reclamando com prazer! Gostaria de dar um palpite, posso? Então lá vai: por que vocês não fazem uma página na revista onde as pessoas possam divulgar seus e-mails? Aí vocês fazem a votação no próprio site! Obrigado pela atenção! Mil beijos pra cada um (nossa que cansativo!).

Bruna Juliana
Rio de Janeiro/RJ

Aqui você pode tudo, Bruninha. Ainda mais depois de mandar mil beijos pra cada um de nós. Formou até fila aqui na minha mesa pra ganhar uma bicota sua, mas eu já coloquei todo mundo pra correr! Não entendi direito a relação entre a divulgação de e-mails e a votação no site, mas de qualquer maneira, sua sugestão já foi encaminhada para o nosso "Setor

ATENÇÃO! NOVO ENDEREÇO:
Envie sua carta para: **Revista Nintendo World - Rua Simão Dias da Fonseca, 93 - CEP: 01539-020 - São Paulo/SP**
Não deixe de escrever **N-MAIL** no envelope.

hegam por e-mail. Às vezes, pode acontecer de
letrônico da família e não assinou a mensagem. A carta
hance de aparecer na sua revista favorita.

Administrativo de Sugestões de Leitores". Escreva sempre. Você é uma gracinha! (E eu não sou a Hebe Camargo!)

Profissão: inventor

Tenho umas idéias revolucionárias para o Nintendo GameCube.
Sabem o **Mario Kart** que sairá para o NGC?
Bem, eu estava pensando em um melhoramento no Multiplayer. Imaginem oito pessoas jogando **Mario Kart** pela internet?
É diversão garantida!
Também poderia existir um sistema através do qual poderíamos puxar pela internet algumas fases extras. Mas tudo isso sem esquecer o tradicional modo Multiplayer para quatro jogadores.
Também tenho uma idéia para lançar uma versão para GBA do game de SNES **Rock'n'Roll Racing**, para quatro jogadores via Cabo Game Link Advance, com novas fases, novas músicas, totalmente revolucionário!

Jason X
Via e-mail

Você já pensou em oferecer seu talento para a Nintendo? Suas idéias são bem bacanas! E agora que o modem do GameCube foi lançado, e a realidade da rede Nintendo está cada vez mais próxima, com certeza todo mundo está pondo a imaginação pra trabalhar e tendo idéias mirabolantes. Vamos torcer para que o pessoal da Nintendo, brevemente, possa nos surpreender bastante.

Eu gosto de banana

Estava folheando minhas **Nintendo World** quando percebi que vocês cometeram um pequeno, mas grave, erro! Nas edições passadas (que são muitas) vocês se esqueceram da turma dos Kongs! Nem no Super Classics eles apareceram! Não há novidades deles no GBA nem no GC desde **Donkey Kong Racing** e **Donkey Kong Coconut Crackers**...que eu só conheço de nome! O que aconteceu? Vocês não jogam **Donkey Kong** ou a Nintendo o mandou para o arquivo morto? Toda edição é só Zelda e Mario, Zelda e Mario, Mario e Zelda... já me enchi de só ouvir falar deles o tempo todo! Queremos macacos comendo bananas! Queremos ver Kremlings roubando bananas douradas! Outra coisa estranha que percebi é que sempre que alguém duvida que sua carta será publicada, ela é publicada...e querem saber? Duvido que minha carta será publicada!

Marcelo Augusto
São Paulo/SP

Mas que que é isso, Marcelão? A gente também adora essa macacada! Tanto que eles já figuraram no Gallery, em detonados e até no Super Classics. Você que não olhou sua coleção direito ou, então, não possui todas as edições. Já falamos até do último game DK, **o** Coconut Crackers **para GBA. O que acontece é que a coisa está meio devagar em** DK Jungle **e não têm pintado muita novidade por lá. Mas você pode matar as saudades de Donkey em** Mario Party 4, **já que ele é um dos personagens do game. Quanto a esse lance de "duvido que a carta seja publicada", a gente nem esquenta mais. A maioria das correspondências que chegam até nós tem essa célebre frase. Êta povinho sem criatividade...**

CARTADOMÊS

Escrevo esta carta para agradecer as garotas que escrevem para a **NW**. Vou começar pelas garotas do N-Mail:
Michelly Caroline - Mariana Loeben - Ludney M.- Viviane Bezerra - Andressa Shinoki - Jane A. - Agne Yumi - Priscila dos Santos - Vânia Regina (uma das mães que gostam da **NW**) - Débora Gomes - Danielle Farias - Nivelle dos Santos - Fabiana de Camargo - Ives Nascimento - Vanessa Maike - Juliana Wuo - Thaís - Cynthia Laus - Giovanna T. - Andressa - Carolina Simões - Myrela - Priscila de F. - Flavia - Karem Venturini - Sakura Kinomoto - Ligia Grabauska - C@rol Priss - Renata Muylaert - Jeena Colin - Ana Chisholm - Eliane Yumi - Tatiana F. R. - Zina-Le - Carla Enge - Thaís Sales - Eliane Horie - Ana Luisa - Cecília Ferreira - Janine Las - Paula Alarisse - Aliane L. - Gabriela.
E não posso esquecer as artistas do Hot Paint:
Rosemary Nascimento - Michele Yukie - Josilene Santos - Daniela Aiko - Taís Vieira - Geisa dos Santos - Marissol S. - Lenine M. Josilene da Silva - Juliana de Paula - Márcia Elizabeth - Carolina Kineippe - Jesse James - Sabrina Y. Liliana - Juliana Buosi - Edilania Santos - Fabiana A.- Rita Lino - Luiza Sousa - Ana Paula - Cristiane Boch - Ingrid Camile - Solange D. - Tavana P. - Edneia Ferreira.
E por fim, o não menos feminino Carlos, o transformista da edição 49. Se faltou alguma garota, por favor desculpe.

Ass: ???
Via e-mail

Eita! Toda essa mulherada já mandou correspondência pra cá?! Onde eu estava que não percebi essa invasão feminina? Provavelmente, reclamando que elas não escrevem...
Mas isso não importa. O bom rapaz aí de cima fez uma boa pesquisa e listou várias beldades que marcaram presença por aqui e deixaram registrado seus nomes na história da NW. **Vai gostar de mulher assim lá no Marrocos, hein! Daqui a pouco tá roubando meu lugar aqui no N-Mail...**
Pena que o candidato a dom-juan ficou muito empolgado com a mulherada e acabou esquecendo de assinar o e-mail. Mas a idéia do cara foi tão legal que resolvemos colocá-lo como autor da Carta do Mês, mesmo não sabendo a identidade do sujeito. E agora não adianta vocês escreverem pra cá reivindicando a autoria, porque a gente não vai acreditar. N

Resultado da promoção NW 4 anos!

Sorteio referente aos participantes com cupom azul, publicado na edição 49 da revista **Nintendo World** (setembro de 2002). Os prêmios serão entregues pelo correio no prazo máximo de 15 dias, a contar da data de publicação dos ganhadores (15/11/2002).

Escreva o nome de três jogos para GameCube que a Gradiente acaba de lançar no Brasil.
Resposta: **Luigi's Mansion**, **Super Smash Bros. Melee**, **Wave Race: Blue Storm**, **Pikmin**, **NBA Courtside 2002**, **Eternal Darkness: Sanity's Requiem**.

- Maylson Flanklys Couto Alves, Ibiassuce/BA – GameCube
- Nelson Tarcísio de Faria Souza, Cachoeira de Minas/MG – GameCube
- Diego Cavalcante, São Paulo/SP – GameCube
- Pedro Edenir Dalosto, São Borja/RS – Game Boy Advance
- Alcebiades Lice, São Paulo/SP – Game Boy Advance

VOCÊ MANDA!

Queremos saber sua opinião! Escreva para a redação, ou mande um e-mail para redacao@nintendoworld.com.br

HOT PAINT

Vencedor



Rosilene da Silva Barroso/MG

Prêmio: 1 videogame **Nintendo 64**



Eduardo Elias Myr Votorantim/SP



Rodrigo Ap. Perdigão Pradópolis/SP



Jonas Borsos Barbosa Santa Isabel/SP

Regulamento

Para participar da seção **Hot Paint**, mande seu desenho para:

Revista Nintendo World Hot Paint
R. Simão Dias da Fonseca, 93
CEP: 01539-020
São Paulo/SP

Você pode utilizar qualquer material para realizar suas criações: lápis de cor, giz de cera, guache, aquarela, nanquim, colagem... vale tudo em matéria de criatividade e qualidade.

O desenho (ou a pintura) deverá conter no verso o seu nome, endereço completo, idade e telefone para contato, bem legíveis.

Boa sorte!



André L. dos Santos Espírito Santo do Pinhal/SP




Erick José de Oliveira Arujá/SP

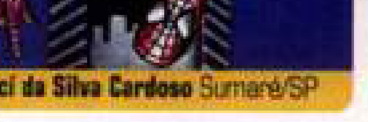


Amauri R. L. Silva Palmeiras dos Índios/AL



Reinaldo de Lourdes Pedro Diadema/SP





Doraci da Silva Cardoso Sumaré/SP



Daniel Pereira Pires Rio de Janeiro/RJ



CONRAD EDITORA

André Forastieri
Rogério de Campos
Diretores Editoriais

Cristiane Monti
Diretora Executiva

André Martins
Gerente de Produto

Noelly Russo
Diretora de Redação

Odair Braz Junior
Editor-Chefe

Pablo Miyazawa
Coordenador Editorial

Nintendo World

REDAÇÃO
Ronny Marinoto
Editor

Eduardo Trivella
Editor Contribuinte

Eurico Kenji Sakamoto
Editor de Arte

Fabio Santana
Designer

Andréa Aguiar
Revisora

William Domingos
Secretário Gráfico

Colaboradores
Alex Figueiredo, Eric Araki, Fabio Michelin, Felipe Azevedo, Nelson Alves Jr., Renato Siqueira, Ricardo Cruz, Rogério Freire (textos), Ayala Jr., Luiz Gustavo Bacan (arte)

CENTRO DE TRATAMENTO DE IMAGENS
André Miyazawa
Coordenador

Homero Letonai
Escaneamento e Tratamento de Imagens

PRODUÇÃO
Priscila Santos
Gerente Industrial

Ed Wilson Dias
Anísio Arruda
Coordenadores de Produção

ADMINISTRAÇÃO
Solange Reis
Gerente Administrativa Financeira

Dirceu Darin
Gerente de Serviços

Marco Sá Pelegrini
Coordenador de Pessoal

Benjamin Emerick
André Jacceri
Suporte Técnico

ATENDIMENTO
Janaína Carvalho
Patrícia Durante
Fone: (11) 3346-6092

COMERCIAL
Isaac Guedes
Coordenador de Marketing

Luciana Eschiapati
Coordenadora de Publicidade

Vania Ribas Bernardes
Assistente Comercial

Aparecido Gonçalves
Gerente de Circulação

NINTENDO WORLD
Edição 51, novembro de 2002,
é uma publicação da
Conrad Editora do Brasil Ltda
ISSN 1516-1692
Redação, Publicidade, Administração e Correspondência: Rua Simão Dias da Fonseca, 93 – Aclimação – São Paulo/SP
CEP: 01539-020
Tel.: (11) 3346-6088
Fax: (11) 3346-6078
www.conradeditora.com.br
atendimento@conradeditora.com.br

Visite nosso site
www.nintendoworld.com.br

Central de Atendimento ao Assinante
(11) 3237-3216
e-mail: atendimento@conradeditora.com.br
Impressão: **Plural**
Distribuição: **Dinap**

NATAL COM NINTENDO É MUITO MAIS ALEGRIA!





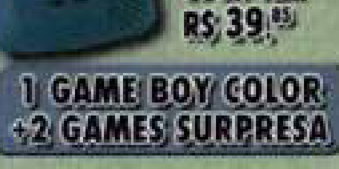
3x R$ 49,67
COM GAME LINK





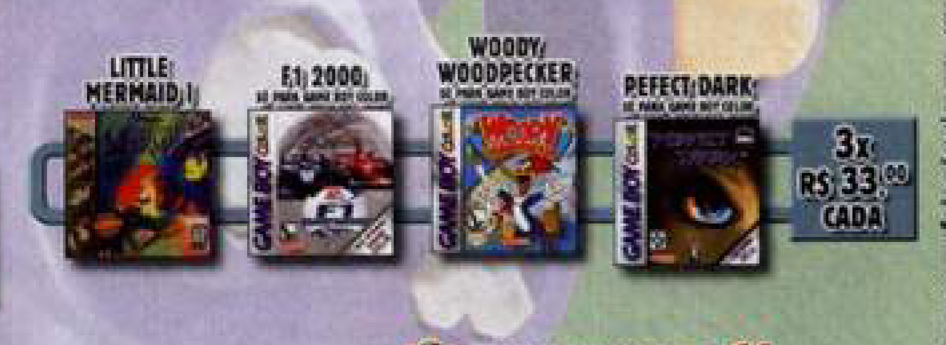
3x R$ 199,67
OU EM 12x R$ 59,82
1 GAME BOY ADVANCE +2 GAMES SURPRESA







3x R$ 39,67
COM GAME LINK





3x R$ 199,67
OU EM 12x R$ 59,82
+1 CONTROLLER EXTRA +2 GAMES SURPRESA





ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

www.dshop.com/nintendo (11) 4166-7777

DIRECTSHOPPING

CÓDIGO NN211B

Preços válidos até 15/12/2002 ou enquanto durarem os estoques. - Jogos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA. - Frete não incluso - Taxa de juros para pagamentos em 12x: 2,9% ao mês, somente para cartão de crédito.

Pokémon Rub

Atenção ao termômetro, a febre está voltando!

Os que não forem fãs podem torcer o nariz o quanto quiserem. Afinal, isso não vai mudar em nada o fato de **Pokémon RS** ser o game para GBA mais esperado de todos os tempos. E o melhor: está prestes a ser lançado no Japão! É isso mesmo que você acabou de ler. Enquanto fechamos esta edição, estamos a exatamente um mês para a chegada deste arrasa-quarteirões da Big N. E com um lançamento tão próximo, as informações sobre este supersucesso não param. Enquanto nós, treinadores brasileiros, esperamos mais alguns meses até o lançamento americano, em fevereiro, podemos matar nossa curiosidade com as novidades sobre esta novíssima versão. Confira!



Groudon (Guardião da Terra)

Kaiohga (Guardião das Águas)

Os novos combatentes!

Como sempre, o destaque maior vai para os monstrinhos exclusivos da versão Advance. Além dos já conhecidos Wailmer, Wynuat, Kecleon, Azurill, Volbeat, Yomawaru, Latias, Latius, Zigzaguma, Pochena e Subame, foram apresentados novos Pokémon.

Os primeiros a aparecerem foram os iniciais do continente de Houen – onde acontece a nova aventura –, entregues pelo professor Odamaki, o novíssimo especialista Pokémon. Trata-se do lagarto saltitante Kimori, o passarinho flamejante Achamo e o cãozinho escorregadio Mizugorou, os representantes do tipo Planta, Fogo e Água, respectivamente. No início das versões **Ruby & Sapphire**, você tem de escolher entre um dos três como seu primeiro parceiro de combates nesse novo mundo de aventuras!

Depois, foi a vez de Bachamo, a terceira evolução de Achamo, aparecer e surpreender com seu visual humanóide e altamente agressivo, lembrando bastante certos monstrinhos digitais. Em seguida, as caixinhas de **Ruby & Sapphire** surgiram e, com elas, as mais novas lendas do universo Pokémon, o lagarto gigante Groudon (de Ruby) e a baleia voadora Kaiohga (de Sapphire). Assim como Lugia e Ho-oh, em Gold e Silver, as duas estrelas vão fazer parte dos todos poderosos Guardiões.



Kimori



Bachamo

Achamo

Mizugorou

y & Sapphire

Concorrendo até não poder mais!

Pokénavi

Se você achava que sua vida de treinador seria
repleta de batalhas, combates e duelos, pode
esquecer. Em **RS** você terá uma infinidade de
concursos para participar, conquistando e
recebendo diversos prêmios! São competições
de beleza, força, inteligência, sabedoria e fofura
Pokémon. Cada cidade possui um campeonato
desses e, caso você vença, ganha o direito de
competir no vilarejo seguinte. Ao derrotar os
demais competidores, você receberá uma
medalha para o Pokémon mais premiado de Houen,
além de diversos itens equipáveis apenas no campeão.
Essas competições adicionam uma grande quantidade de
atributos em cada monstrinho. Para vencer esses torneios,
você precisará elevar cada uma dessas características. Você
consegue isso usando duas coisas: a Pokénavi e os Poroks. A
primeira substitui a Pokégear que, além de mapa e videofone,
também mede a beleza/fofura/força/inteligência/sabedoria de
um determinado bichinho. Os Poroks são frutas que podem ser
encontradas em árvores como as das Berries, mas são
especialmente voltadas para elevar ou reduzir tais valores.





Quarteto fantástico!

Batalhas com dois Pokémon, a capacidade do GBA de permitir
quatro jogadores simultâneos... Não precisava ser gênio para
somar dois e dois e imaginar que a Game Freaks não deixaria
de fora a possibilidade de batalhas com duplas de treinadores.
Nessa opção, cada treinador deve ter seu cartucho (ou seja, um
cartucho para vários jogadores nem pensar) e três monstrinhos
compondo seu time. Cada jogador usa seus três monstrinhos
da forma que preferir. Entretanto, fica claro que o trabalho em
equipe é o ponto máximo aqui. Ambos os jogadores deverão
estar em sintonia para que 100% do potencial de cada
combatente seja usado, aproveitando as vantagens de um para
cobrir as deficiências do outro, e assim por diante. Isso sem
mencionar a quantidade monstruosa de estratégias possíveis
para um combate do gênero!

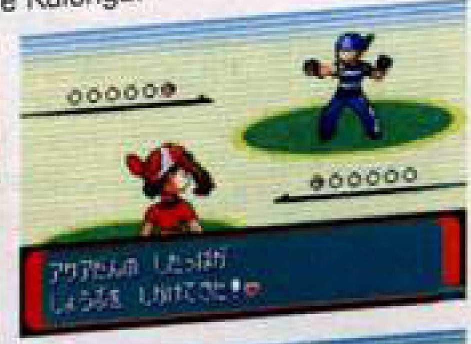




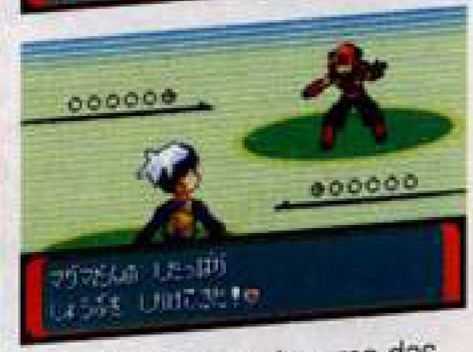
E a Equipe Rocket...?

Esta é uma pergunta que vem assombrando muitos treinadores.
Que fim teve a Equipe Rocket (não os dois agentes
atrapalhados, mas a organização criminosa)? A pergunta
remonta ao final de GSC, quando os malfeitores foram
derrotados e expulsos por Cris e Gold. Com o desaparecimento
de Giovanni desde RBY, a organização acabou por se dividir em
duas equipes menores, a Aqua e a Magma. Apesar de rivais, as
duas desejam remontar o orgulho Rocket e, para tanto,
desejam o controle de Groudon e Kaiohga.









Dependendo da versão em que você estiver treinando, uma das
duas equipes vai ser o pedregulho no seu sapato. Os Magmas
buscam Groudon e vão tentar acabar com você em **Ruby**; já os
Aqua desejam Kaiohga e vão querer apagar sua existência do
mapa, em **Sapphire**. E nem pense em subestimá-los: apesar de
ex-Rockets, ambas as equipes estão mais bem equipadas e
com Pokémon extremamente perigosos!



Equipe Magma (Ruby)

Equipe Aqua (Sapphire)

Quer saber mais?

Confira as edições 70 e 71 da
Pokémon Club Evolution! Nelas
você encontra todos os
detalhes sobre os Poroks, a
Pokénavi, os novos mons-
trinhos, as lendas e mistérios
que cercam os Guardiões de
Houen. Já nas bancas!



Edição 70



Edição 71

GameCube terá uma nova Fantasia

Final Fantasy: Crystal Chronicles para GameCube só chega em 2003, mas já se sabe que ele se comunicará com o GBA, poderá ser utilizado como um controle adicional durante as batalhas e o jogador ainda receberá informações na tela do portátil. Por falar em batalhas, **Crystal Chronicles** possibilitará que quatro jogadores, cada um com seu personagem, interajam durante os combates. Isso deve alterar, e muito, a jogabilidade, desaparecendo com o velho esquema de turnos e revolucionando esse quesito. A comunicação entre os jogadores, fora da tela do videogame, também aumentará relativamente, pois quando um personagem precisar receber uma magia de cura ou combinar um ataque, deverá negociar isso com o amigo do lado. Além dessas, outras mudanças estão previstas e **Crystal Chronicles** destoará dos métodos de jogo tradicionais da série **FF**. A equipe da **Nintendo World** está otimista e acredita que o Game Designers Studio, novo empreendimento que surgiu com a parceria das duas empresas, não decepcionará.



Mario inglês

Big N compra bigode de locutor famoso



Para lançar o jogo Super Mario Sunshine **no continente europeu, a Nintendo investiu em uma campanha de marketing diferente: comprou o bigode de Des Lynam – locutor de futebol famoso na Inglaterra. O homem não é um italiano nato como Mario, mas cultiva um longo e espesso bigodão que é sua marca registrada nas telas da inglesa ITV. Não foi divulgado o valor do contrato, que deve durar um ano, mas o apresentador precisou pintar de roxo seus pêlos faciais, se igualando ao console GameCube. "Estou satisfeito porque o verdadeiro valor do meu bigode finalmente foi percebido" – declarou à imprensa. "Uso bigode com orgulho, há muitos anos, sem depender de modas que vêm e vão".**



A Nintendo disse que pretende fazer um seguro do bigodão do moço para garantir o investimento.

MAIS BRILHANTE QUE O SOL!

Mario Sunshine chega a um milhão de cópias vendidas

Com o lançamento do título **Super Mario Sunshine** na Europa e a venda de 175 mil unidades apenas na primeira semana, o jogo do GameCube bateu a marca de um milhão de cópias vendidas no mundo todo. Foram 350 mil nos primeiros cinco dias, no território americano, e mais 600 mil na primeira semana, no Japão. Esse número certamente é bem maior, pois não conta com todas as vendas do mês de setembro. Provavelmente, mais de 1,5 milhões de peças já foram comercializadas.



Títulos ao vento

Zelda para GameCube ganha nome oficial no Japão

A versão japonesa do jogo mais esperado do GameCube será conhecida como **Zelda no Densetsu : Kaze no Takuto**, que, traduzido para o inglês, ficaria The Legend of Zelda: Baton of the Wind – algo como Bastão do Vento. Mas o título americano ainda não foi oficializado. Bastão do Vento pode ser uma referência ao novo utilitário de Link que, nesta versão, navega por águas agitadas no comando de um barco à vela maneiríssimo. No Japão, o game será lançado em 13 de dezembro e, nos EUA, só em fevereiro de 2003.

HOMEM AO MAR!

Piratas de One Piece invadem o GameCube

A Bandai divulgou novas imagens da aventura, sucesso na TV japonesa e nos mangás do mundo inteiro, e que agora está invadindo o GameCube. One Piece conta a saga de Ruffy, um menino que sonha em ser o maior pirata de todos os tempos, mas quando come a fruta Gomu Gomu no Mi seu corpo se transforma em borracha e ele nunca mais pode nadar. O game será gerado em Cell-Shading e, entre uma luta e outra, a história vai se desenrolando. Previsão de lançamento para novembro de 2002 no Japão.

N-BITS

• GBA manteve-se por duas semanas seguidas do mês de outubro como o console mais vendido no Japão. Imaginem quando forem lançados **Metroid Fusion** e **Pokémon Ruby & Sapphire**! Se você ainda não tem o seu, vá preparando os lembretes para o seu pai, pois o Natal está chegando.



• Você nem mesmo conseguiu fazer todos os golpes da primeira versão e já vem aí o segundo torneio KOF para o GBA. **King of Fighters EX2: Howling Blood** está em fase avançada de desenvolvimento e prometido para estar no mercado japonês ainda em janeiro de 2003.



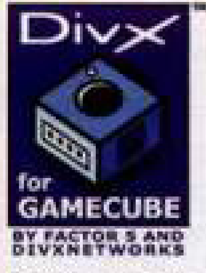
• WayForward Technologies anuncia **Shantae** para o GameCube em 2003. A pequena feiticeira que detonou no GBC vai ganhar uma versão evoluída de sua aventura para o 128-bit da Nintendo. Se o gênero plataforma for mantido, é certo que teremos mais um motivo para sermos nintendistas felizes!

• A Big N promoveu, em Hollywood, uma festa comemorativa para o lançamento do GameCube Platinum. Estiveram presentes astros e estrelas de todas as grandezas. Entre os mais famosos, Alicia Silverstone, Christina Aguilera, Kelly Osbourne, Zach Braff, Leonardo DiCaprio, Colin Farrell, Mark McGrath e Matthew Perry. Que balada, hein? O evento faz parte de uma turnê que vai circular por várias cidade americanas. O Cube prateado foi lançado dia 3 de novembro.



Tecnologia quase do outro mundo!

GameCube vai ganhar compressor de vídeo



A Factor 5, responsável pelo sistema de som do GameCube com o seu revolucionário MusyX – principal software sonoro do console – acaba de anunciar juntamente com a DivXNetworks, um novo programa que permite que o GameCube rode vídeos de alta qualidade sem ocupar muito espaço no disco. O formato é o famoso DivX – Digital Video Express – que permite a compressão de filmes sem perda na qualidade visual. O novo software explora a capacidade do processador Gekko e do chip gráfico Flipper oferecendo alta performance e novos recursos para a criação de novos games. Com essa tecnologia, os desenvolvedores poderão abusar nos vídeos contidos em um game, garantindo uma qualidade superior a que se vê hoje. Ou seja, os games terão vídeos com qualidade de DVD sem comprometer o espaço disponível no minidisco. Segundo o presidente da Factor 5, já foram colocadas duas horas de vídeo no disco do GameCube e a qualidade ficou muito próximo; à de filmes em DVD comum. Ele também disse que a Factor 5 está desenvolvendo um game que irá explorar por completo essa nova tecnologia.

FUSÃO DE METROIDS

Revelada a conexão de Prime e Fusion

Depois de completar o jogo **Metroid Fusion** do GBA, você poderá conectar o portátil ao GameCube e habilitar a versão original de **Metroid** do NES 8-bit no jogo **Metroid Prime**. O jogo ficará disponível no GameCube e você poderá até salvar o seu progresso no cartão de memória, em vez de anotar Passwords como no original. Completando o jogo **Metroid Prime**, você poderá usar a conexão com o portátil para habilitar o traje azulado de **Fusion** para jogar a aventura novamente no GameCube. Tudo isso será melhor explicado mês que vem, quando tivermos os games na mão! Ambas as versões têm lançamento marcado para 18 de novembro.



NO CONTROLE

Por **Eduardo Trivella**

A Nintendo quer você!

Demorou, mas aconteceu. A Nintendo finalmente está na rede. **Phantasy Star Online Episode 1 & 2** foi exibido recentemente pela Sega em sua versão final, e quando estávamos fechando esta edição o jogo estava chegando às lojas dos EUA. Nessa exibição, foram demonstradas as capacidades online do game, e quem viu saiu aplaudindo. O modem e o adaptador para banda larga já foram lançados e logo logo a rede estará funcionando a todo vapor com usuários de todo o mundo.
Fora isso, foi lançado recentemente o e-Reader, o acessório que lê cartões especiais e transfere os dados para o Game Boy Advance. Esses dados podem ser desde pequenos mimos como itens ou músicas para um game que você já possui até games inteiros pra viagem.
E a conexão GBA/GameCube? Com a chegada de **Animal Crossing** (e do próprio e-Reader), a Nintendo resolveu explorar de vez essa conectividade. E futuros games como **Metroid** e **Zelda** também prometem trazer elementos bacanas para explorar o elo entre os dois sistemas.
Percebeu? Se ligou? A Nintendo quer que você pense cada vez mais em games. Ela quer que você não pare de jogar um minuto sequer durante o dia inteiro. E se não estiver jogando, ela quer que você pense em games. Coma games. Respire games. Daqui a pouco você estará tão "conectado" com o mundo dos games que nem terá mais tempo de ler sua revista favorita de games. E todo nosso trabalho terá sido à toa...
Brincadeira. Ninguém está aqui pra reclamar da quantidade de games e traquitanas disponíveis. Afinal, os games são nossa vida e, pelo jeito, a de vocês também. Só dá uma pena saber que não vai dar tempo de jogar tudo...
Uma palavrinha final: vocês devem ter estranhado a minha presença aqui nesta seção. É que meu grande amigo Rocha (Pablo Miyazawa), que também é de carne e osso, acabou tendo uma apendicite. Resultado: foi parar "No Hospital" e eu acabei vindo parar "No Controle". Mas já está tudo bem e mês que vem ele estará de volta.

Concordou? Discordou? Escreva para redacao@nintendoworld.com.br e dá a sua opinião. Escreva a frase "No controle" no assunto do e-mail.

HOTSHOTS

THE BEST
OS GAMES MAIS JOGADOS NA REDAÇÃO EM OUTUBRO DE 2002

STAR FOX ADVENTURES GAMECUBE
SUPER MARIO SUNSHINE GAMECUBE
ANIMAL CROSSING GAMECUBE
MEGA MAN ZERO GAME BOY ADVANCE
CASTLEVANIA: HARMONY OF DISSONACE GAME BOY ADVANCE
RESIDENT EVIL GAMECUBE
MARIO PARTY 4 GAMECUBE
SUPER GHOULS' N GHOSTS GAME BOY ADVANCE
BIG AIR FREESTYLE GAMECUBE
YOSHI'S ISLAND: SUPER MARIO ADVANCE 3 GAME BOY ADVANCE





OS PROCURADOS
OS GAMES MAIS AGUARDADOS PELOS LEITORES E PELA EQUIPE NW

METROID PRIME GAMECUBE
THE LEGEND OF ZELDA GAMECUBE
RESIDENT EVIL 0 GAMECUBE
METROID FUSION GAME BOY ADVANCE
SOUL CALIBUR II GAMECUBE
POKÉMON RUBY & SAPPHIRE GAME BOY ADVANCE
FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES GAMECUBE
THE LEGEND OF ZELDA GAME BOY ADVANCE
FINAL FANTASY TACTICS GAME BOY ADVANCE
HARRY POTTER AND THE CHAMBER OF SECRETS GAMECUBE

QUESTIOMARIO

Responda às perguntas abaixo e mande pelo correio até a data indicada! Se acertar todas e for sorteado, você levará um prêmio sensacional da **Nintendo World**!

Nome do Game:
Mario Kart Super Circuit (Game Boy Advance).
Prêmio para o vencedor:
um Game Boy Color com cartucho.
Envie suas cartas até:
20 de novembro de 2002. Inclua seu endereço completo e telefone para contato.

1. **Para que serve o item Casco de Espinho Roxo (Spiny Shell)?**
2. **Quantos são os personagens do jogo?**
3. **Quem possui cinco estrelas de Speed em seu status?**
4. **Como conseguir um turbo na largada?**
5. **Como habilitar a Special Cup?**

Mande suas cartas para: **QUESTIOMARIO MARIO KART SUPER CIRCUIT**
REVISTA NINTENDO WORLD CAIXA POSTAL 7550 CEP 06296-990 SÃO PAULO/SP

Na próxima edição, o vencedor do Questiomario Mario Kart Super Circuit

CALENDÁRIO NINTENDO 2002



novembro/dezembro

Baldur's Gate: Dark Alliance
Blood Omen 2
BMX XXX
Defender
Die Hard: Vendetta
Disney All-Star Sports: Skateboarding
Disney All-Star Sports: Soccer
Evolution Worlds
FIFA 2003
Frogger Beyond
Harry Potter and the Chamber of Secrets
James Bond 007: NightFire
Medal of Honor Frontline
Men in Black 2: Alien Escape
Metroid Prime
Minority Report
Mortal Kombat: Deadly Alliance
NASCAR: Dirt to Daytona
Resident Evil 0
Rugrats: Royal Ransom
Sega Sports NHL 2K3
Shrek: Extra Large
Sonic Mega Collection
Spyro: Enter the Dragonfly
Star Wars: Bounty Hunter
Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast
Sum of All Fears, The
Wreckless: The Yakuza Missions

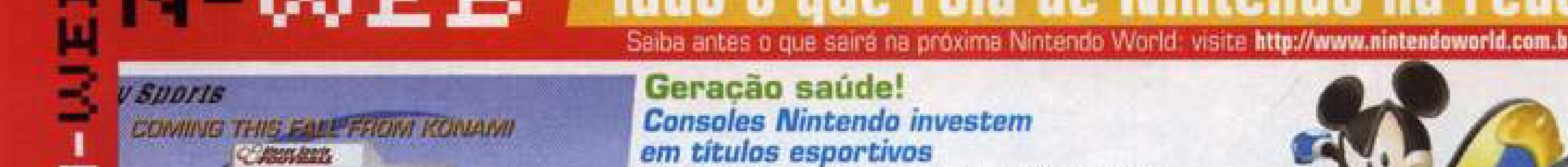
novembro/dezembro

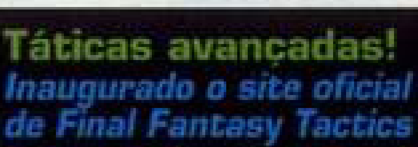
Altered Beast: Guardian of the Realms
Contra Advance
Dave Mirra Freestyle BMX 3
Defender
Disney All-Star Sports: American Football
Disney All-Star Sports: Basketball
Disney All-Star Sports: Skateboarding
Disney All-Star Sports: Soccer
Dragon Ball Z: Card Warrior
FIFA 2002
Gauntlet Dark Legacy
Grand Theft Auto III
Harry Potter and the Chamber of Secrets
Justice League of America
Kirby: Nightmare in Dreamland
Legend of Zelda, The: The Four Swords
Lord of the Rings: The Two Towers
Lunar Legend
Medal of Honor Underground
Metroid Fusion
Minority Report
Monster Rancher Advance 2
Mortal Kombat: Deadly Alliance
Phantasy Star Collection
Powerpuff Girls: Him and Seek
Revenge of Shinobi, The
Rugrats: I Gotta Go Party
Star Wars Episode II: The New Droid Army
Street Fighter Alpha 3
Super Monkey Ball
The Mummy
Tomb Raider: The Prophecy

Obs.: as datas dizem respeito ao lançamento nos Estados Unidos e são fornecidas pelas empresas que desenvolvem os games, podendo ser alteradas sem prévio aviso

FÓRUM

Você vai ao cinema assistir ao novo filme de Harry Potter?
Envie sua opinião por carta, fax ou e-mail pergunta@nintendoworld.com.br. As melhores respostas serão publicadas numa edição futura.





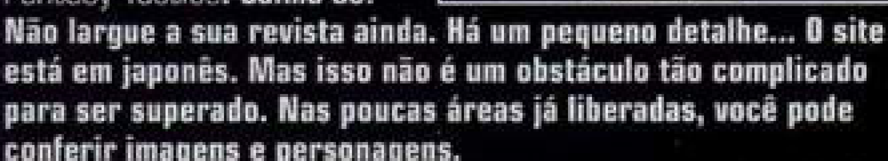
Geração saúde!
Consoles Nintendo investem em títulos esportivos

Futebol, vôlei, hóquei, basquete... A Konami está trazendo tudo que é esporte para o Game Boy Advance e para o GameCube. A maior surpresa fica por conta dos atletas nada comuns para uma partida de futebol: João Bafo de Onça, Pateta, Pato Donald, Mickey e o Zé Carioca (o juiz da partida). No site oficial, apesar de estar em construção, você já pode conferir algumas imagens. Prometemos ficar de olho e divulgar novidades sobre os games esportivos.
http://www.konami.com/disneysports/



Táticas avançadas!
Inaugurado o site oficial de Final Fantasy Tactics

A Rare se foi e a Square está voltando com tudo para os consoles Nintendo. Como dizem que uma grande decepção se cura com uma grande alegria, já está no ar o site oficial do game Final Fantasy Tactics. **Calma aê! Não largue a sua revista ainda. Há um pequeno detalhe... O site está em japonês. Mas isso não é um obstáculo tão complicado para ser superado. Nas poucas áreas já liberadas, você pode conferir imagens e personagens.**
Final Fantasy Tactics Advance **não será uma versão adaptada de jogos anteriores, mas uma aventura com história, personagens e mundo novos. Nosso propósito é sempre passar dicas dos melhores sites de games e estamos cumprindo nossa missão.**
http://www.fft-a.com



Caça à raposa!
Star Fox Adventures ganha uma toca na internet

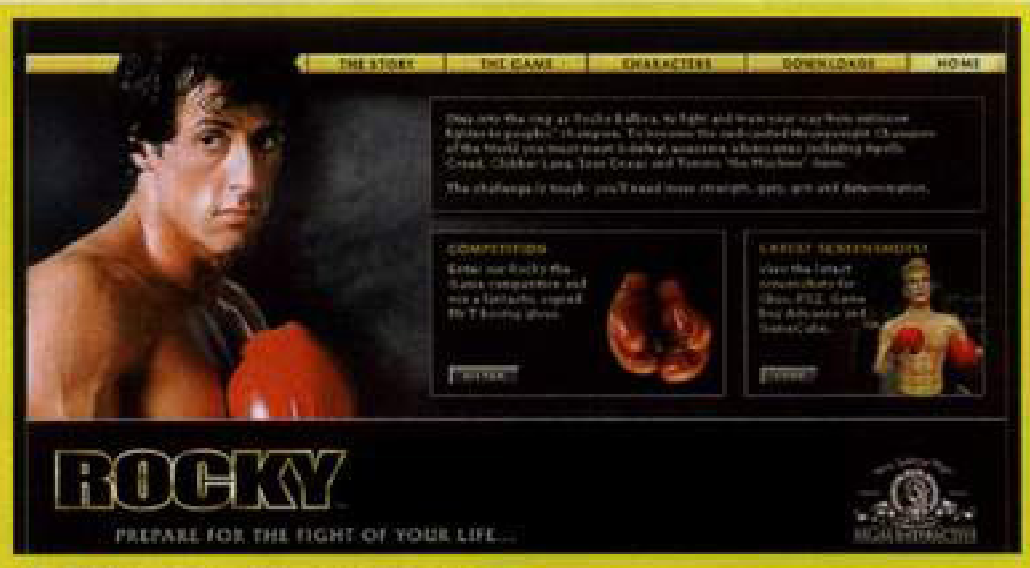
Fox não só desceu da nave como também está surfando na rede! A Nintendo está ralando muito e, assim como o site dedicado ao hit **Metroid Prime**, também desenvolveu um megasite exclusivo para a nova aventura de Fox para GameCube. O site está bem hi-tech e cheio de informações esclarecedoras a quem deseja comprar o game. É possível consultar as fichas das missões, conhecer cada um dos personagens e até se inscrever para um recrutamento. Fazendo isso, você recebe boletins informativos através de seu e-mail. Uma diferença marcante.
http://www.starfoxadventures.com





O próximo GIGANTE
Metroid Prime já tem endereço eletrônico

E as novidades não param! Samus Aran já está marcando presença na rede. A heroína vem despertando euforia pelo mundo com sua nova aventura para o GameCube. A Nintendo, por sua vez, já está detonando com o site oficial. Por enquanto, você vê apenas um vídeo eletrizante com ações do jogo. O game será lançado dia 18 de novembro e rapidinho estará em nossas mãos através da Gradiente Multimídia, que representa a Nintendo aqui no Brasil. Este será o terceiro título, entre os gigantes prometidos pela Nintendo que são quatro: **Super Mario Sunshine**, **Star Fox Adventures**, **Metroid Prime** e **Zelda**.
http://www.metroidprime.com



Adriaaaaaaaaaaaaan!!!
O site do garanhão italiano está no ar!

O astro boxeador Rocky Balboa ainda sobrevive e parece estar em boa forma. Você conferiu, em edições anteriores, algumas informações sobre o site do game **Rocky**, para GameCube, que estava em construção. O site finalmente foi atualizado e está muito interessante. O conteúdo traz a história do pugilista de queixo duro, desde o seu primeiro filme. Tem uma pancada de coisas legais para você ficar por dentro de tudo. Sem contar com os Screenshots, Wallpapers, filminhos, protetor de tela e até um espaço onde será publicada a campanha veiculada no rádio. Enquanto navega, você ainda ouve um tema musical que marcou a série de filmes. Chapado!
http://www.rockythegame.com

DIGA LÁ! Conhece algum site Nintendo bacana? Mande sua indicação para: redacao@nintendoworld.com.br

Só a NC traz o mundo Nintendo pra você.

DSS-900 5.1
Speaker System
Gaming Series
para todos os Consoles



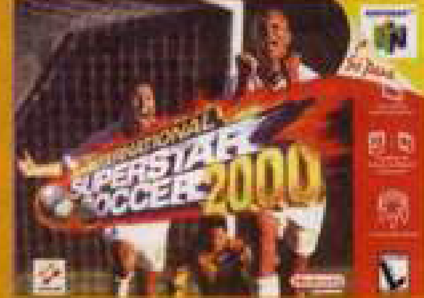
NINTENDO64



Console Nintendo 64
série Multi Sabores

Toda a linha de jogos e acessórios para o seu N64, GBC e GBA









GAME BOY COLOR

Console
Game Boy Color

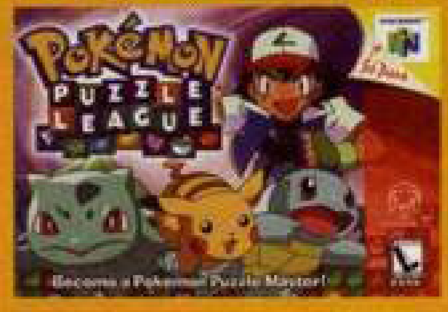












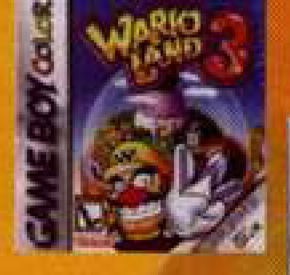


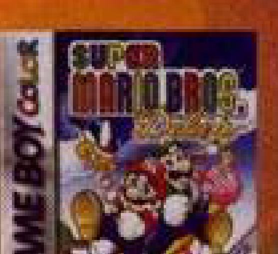














GAME BOY ADVANCE
Console
Game Boy Advance
S Video
Cable
GameShark
Advanced
Shark Light
Glow Guard
Pulse Pak
para GBC
Tela de LCD
compativel
com GameCube
e outros Video Games
All in One
Funpak para GBA
Booster Kit
para GBA
Sharklight Survival Set
para GBA
Mega Memory
16X para Gamecube
Flash Memory
59 Blocks
para Gamecube
Cabo Link
para GBC e GBA
Entregas
na capital e
grande São Paulo
via motoboy
Despachamos para
todo o Brasil
via sedex.
Formas de
Pagamento:
- Em até 6X
AC Adapter
para GBC e GBA
NC
games
- Aceitamos todos
os cartões de crédito
(11) 6236-1157

e-Reader veio para ficar

O leitor de Cards do GBA chega arrasando ao Ocidente!

Por **Eric Araki**

Ninguém pode negar que a Nintendo é a grande campeã de idéias inovadoras no universo dos games. Foi para um console dela que a primeira Light Gun foi criada. Foi ela quem desenvolveu a Power Glove, luva criada para dar controle total às mãos do jogador. Game Boy, Game Boy Printer, Game Boy Camera e uma infinidade de outras inovações incríveis fazem parte da coleção. E como se não bastasse, a casa das idéias traz mais um periférico revolucionário: o e-Reader.





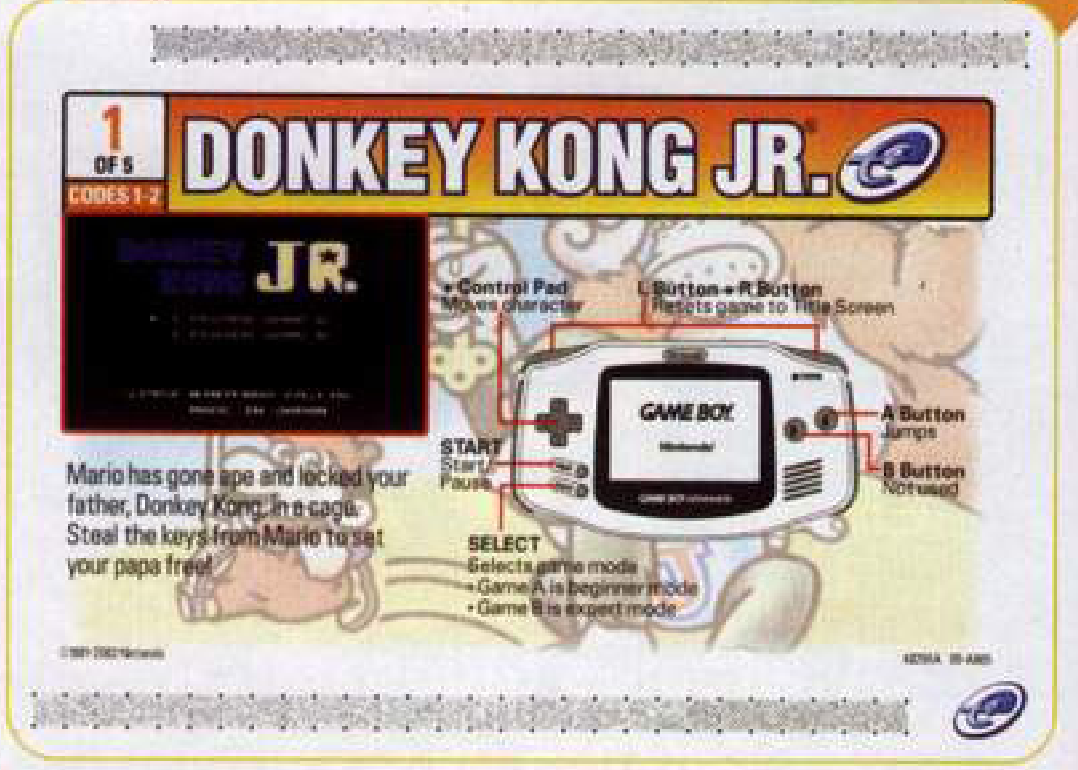
Que raios é isso?

Se você nunca ouviu falar do e-Reader, esperamos que, pelo menos, tenha trazido muitas fotos de suas férias em Saturno. Trata-se de um periférico do Game Boy Advance que se encaixa na entrada de cartuchos do portátil e lê informações contidas em cartões de papel. São pequenas faixas formadas por pontos minúsculos que são transformados em gráficos, imagens, sons e até mesmo em jogos completos! Lançado no início do ano, no Japão, o aparelhinho vem conquistando cada vez mais adeptos e funções. Originalmente lançado como Pokémon Card e-Reader, era um acessório para auxiliar os jogadores do Trading Card Game dos monstrinhos de bolso, com códigos impressos em diversas dessas cartas – que também podiam ser usadas normalmente em seu baralho (Deck) de jogo. Alguns Cards traziam estratégias para os Pokémon, habilidades que podiam ser usadas apenas com o periférico, jogadores de cara ou coroa e uma infinidade de minijogos.

Quanto mais, melhor

Com o lançamento nos EUA na metade de setembro, a variedade de Cards-e cresceu bastante, não se limitando ao TCG de Pokémon (tanto que a palavra Pokémon sumiu). Além dos minijogos dos lutadores, agora existem cartas com minijogos de Kirby, por exemplo que, com o seriado televisivo, está estourando no Japão. A Nintendo ainda aproveitou essa maravilha para ser o pivô de uma jogada de mestre: relançar jogos clássicos de sua série de minigames de luxo, os Game & Watch. Por meio de um único Card-e, você pode jogar sucessos como **Man-Hole**, **Fire**, **Lion** e **Octopus**, com sons originais e tudo mais!

E se você acha que acabou, prepare-se para cair do cavalo: além da série **Game & Watch**, a Big N ainda lançou uma coleção de Cards com uma infinidade de colossos históricos para Nintendinho. Batizada de NES e-Reader, a coleção traz diversos clássicos e pacotes com diversos Cards-e. Isso mesmo, você poderá jogar **Donkey Kong Jr.**, **Excitebike** e muitos outros tendo apenas algumas cartas!



As cartas são comercializadas por preços que variam de US$ 1,99 a US$ 2,99

Detalhe do código de pontos impresso em cada carta. É aí que estão contidas as informações



Como funciona?

"Então, é um daqueles leitores de código de barras que existem em lojas?", você se perguntaria. Não exatamente. Na verdade, diferente de um leitor de código de barras, o e-Reader identifica seqüências de pontos contidos em Cards especiais, os chamados Card-e, que comportam faixas com 1.024 ou 2.048 bytes – muito mais que códigos de barras normais que comportam dezenas de vezes menos do que isso. Esses pontos são captados pelo leitor ótico do aparelho, que traduz as informações e as converte para os mais diversos dados.

Para que o leitor receba as informações corretamente, você precisa passar o Card-e pelo sensor do e-Reader, da esquerda para a direita, demorando, pelo menos, dois segundos para isso. Se tudo correr bem, uma mensagem aparecerá e você poderá se divertir com seu jogo. Do contrário, você tem a opção de passar a carta novamente, pois ela não gasta nem possui um limite de uso. Existem jogos mais complexos que exigem mais de um Card-e para serem jogados, como é o caso daqueles da série NES e-Reader. Nesse caso, você deve passar todas as cartas (cinco, no caso de **Donkey Kong Jr.**) em qualquer ordem. A única exigência mesmo é que todas sejam de um mesmo jogo, do contrário, as informações lidas anteriormente são perdidas. Qualquer jogo dessa série fica gravado no periférico, permitindo que você jogue a qualquer hora. Apenas não se esqueça de que o e-Reader armazena somente um jogo por vez.

Diversão ao Cubo

A diversão não pára por aí não. Além da função básica de permitir jogar minigames, o e-Reader ainda tem uma entrada na parte superior que é idêntica à do próprio GBA. Em outras palavras, você pode ligar o acessório no GameCube ou em outros GBAs para trocar uma série de informações.

Por enquanto, o único jogo a se aproveitar dessa interatividade é **Animal Crossing**. Você pode usar diferentes Cards-e (lançados exclusivamente para o jogo) para conseguir vários itens inéditos, como novas roupas, sementes, móveis e muito mais. Isso sem mencionar diversas cartas raríssimas, distribuídas somente com a Nintendo Power, nossa prima norte-americana!

O que o futuro nos reserva?

Tudo indica que as opções do e-Reader ainda vão crescer muito. Existem vários jogos que poderão utilizar a capacidade de leitura de cartas, especialmente aqueles carregando o nome **Pokémon**. Cogita-se, por exemplo, que a versão **Ruby & Sapphire** permitirá que você use Cards-e especiais para conseguir certos monstrinhos, itens e equipamentos – claro, você precisaria de dois GBAs e um Cabo Link para fazer toda a transferência. Ⓝ

Detalhe da parte superior do e-Reader. Note a saída extra

Na trilha dos pontos

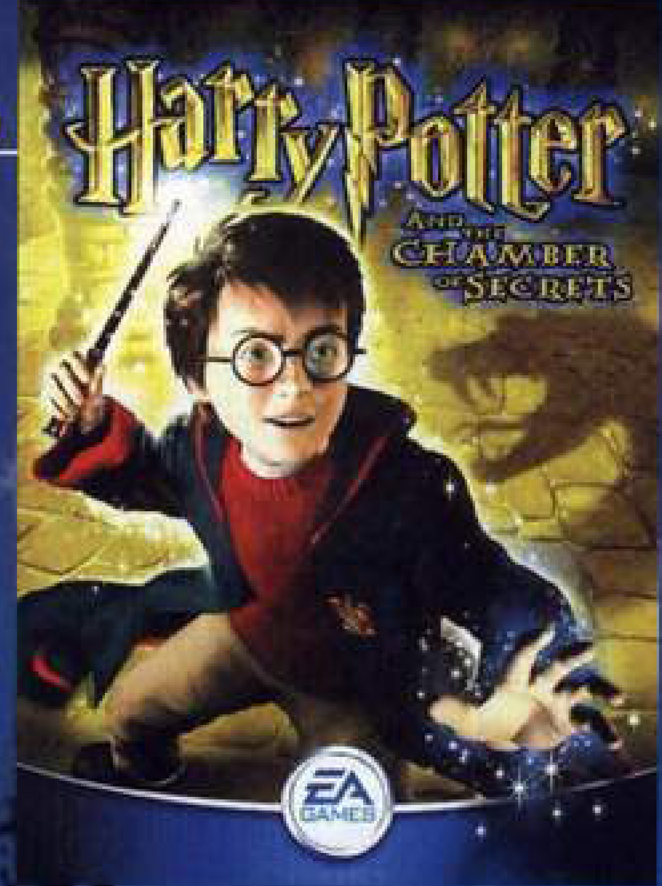
Agora que você tem o e-Reader, não pense que todo e qualquer Card-e poderá ser lido. Na verdade, existe uma pequena restrição para que os jogos funcionem: cartas japonesas não são lidas na versão americana do leitor e vice-versa. Portanto, se você tem aquele bolinho da coleção Pokémon *VS, nem tente passá-los. Será perda de tempo. Confira na internet as coleções disponíveis e todas as novidades sobre o acessório. Você poderá assistir a vídeos e ver na tela como funciona esta maravilha!
http://www.nintendo-e-reader.com/



Passe o cartão na leitora para gravar o jogo na memória

PREVIEW

Harry Potter: as bruxarias voltaram!



Ansioso para ver as novas peripécias do bruxo Harry em Harry Potter and the Chamber of Secrets? Todos nós estamos. O filme já está rolando nos cinemas americanos e, no Brasil, estréia dia 22 deste mês. Com tanta expectativa, a EA não perdeu tempo e está lançando três games bem bacanas inspirados na segunda temporada da epopéia estrelada pelo pequeno bruxo.

Disponíveis para o GameCube, Game Boy Advance e Game Boy Color, as três versões da aventura são bem diferentes entre si, apesar de serem baseadas no mesmo capítulo da história, principalmente no que diz respeito à narrativa e aos engines gráficos, que são adaptados de acordo com a capacidade de cada plataforma.

Os caras da EA, apostando todas as fichas no novo lançamento, repetem a estratégia do primeiro game e traduzem os jogos para oito idiomas, incluindo o português. Isso se deve ao que poderíamos chamar de "efeito globalização", cujo objetivo é tornar o título conhecido e localizado fora dos EUA. Bom, é só se lembrar de Harry Potter e a Pedra Filosofal para o GBA, um grande sucesso no Brasil, justamente por ter todos os textos traduzidos para nosso idioma.

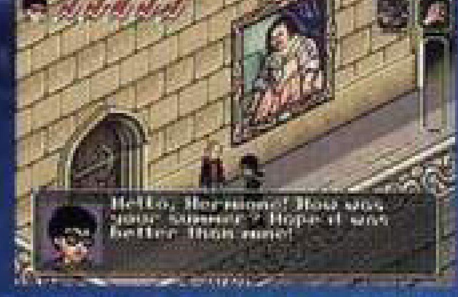
Ainda não existe previsão de lançamento para o mercado nacional, mas a versão americana será lançada junto com o filme (22 de novembro). Enquanto você faz a contagem regressiva para assistir ao filme, saiba um pouco mais sobre o que cada jogo oferece:

Feitiçarias avançadas

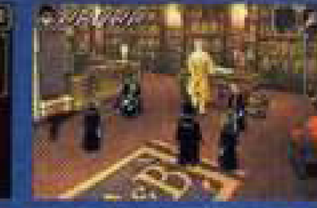
Se você espera ver uma engine parecida com a de Harry Potter e a Pedra Filosofal, certamente vai se surpreender. Na versão Harry Potter and the Chamber of Secrets para o GBA, a visão do jogador é isométrica, estilo Tony Hawk's Pro Skater (GBA), diferente da anterior, em Top Down (vista de cima). Com isso, o feitiço de fogo do pequeno Harry poderá chamuscar os inimigos em oito direções diferentes e a mira automática vai facilitar as coisas para a criançada.

Apesar de, à primeira vista, parecer um jogo de ação comum, com doses de um bom RPG, para conseguir avançar pelas fases você tem que ser esperto o suficiente para tomar as melhores decisões e evitar os muitos contratempos escondidos pelo caminho (escalar montanhas e atravessar pontes prestes a desabar estão no roteiro). Além disso, usando o Cabo Link, dá para conectar o seu GBA ao Game Cube, possibilitando a transferência de mapas, itens, abertura de áreas secretas e outros rococós de que falaremos mais tarde.

Publisher: Electronic Arts
Desenvolvimento: Electronic Arts
Gênero: ação/RPG
Número de jogadores: 1
Lançamento: novembro de 2002 (EUA)










Feitiço do Cube

Como deveria ser, esta é a versão com os melhores recursos gráficos e Harry Potter and the Chamber of Secrets para o GameCube promete acabar com as noites de sono de muita gente. O jogo fará o gênero ação e será bem mais detalhado e trabalhoso que seus dois irmãos menores para GBA e GBC. O Harry do GC vai fazer hora extra se aventurando pelos corredores de Hogwarts e coletando o maior número possível de itens, que poderão ser movimentados para o GBA através do Cabo Link. Se sobrar algum tempo, o bruxinho pode entrar em jogos menores (como acontece nas outras versões) nos quais, por exemplo, ajuda a sra. Weasley a desgnomizar seu jardim ou desafia algum colega de classe de nariz empinado para uma disputa mágica.

Publisher: Electronic Arts
Desenvolvimento: Eurocom
Gênero: ação
Número de jogadores: 1
Lançamento: novembro de 2002 (EUA)





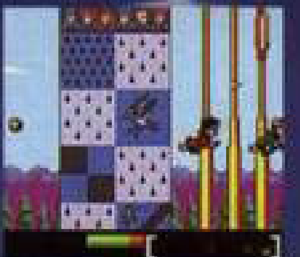
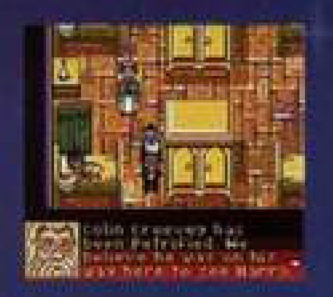
Feitiços coloridos

Para o GBC, a EA preparou uma versão, digamos, mais "light" que as demais. Em Harry Potter and the Chamber of Secrets **o menino é a estrela de um RPG em duas dimensões em que juntamente com seus amigos exploram cada canto da imensa escola para bruxos de Hogwarts. Em vez de poções mágicas, a sacada do game são os Cards, que determinam as ações dos personagens (como numa partida de** Magic the Gathering**). Além do enredo principal, que deve indicar o responsável pela petrificação das pessoas em Hogwarts, você também pode se divertir participando das partidas de Quadribol, de duelos de feitiços, colecionando figurinhas de bruxos e bruxas famosos (que os jogadores podem trocar entre si) e de outras atividades características do universo criado pela escritora J. K. Rowling. Fora tudo isso, os jogadores um pouco mais velhos serão agraciados com minigames inspirados em clássicos do Arcade. Tem até uma competição de Arremesso de Ogros, uma homenagem à prova Arremesso de Martelo do saudoso** Track & Field**. Diferente do GBA, a engine deste jogo é muito parecida com a do primeiro game da série, mas ganhou melhorias de renderização e colorização.**

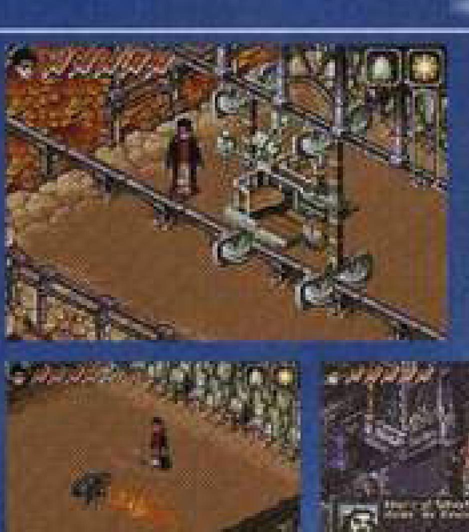
Publisher: Electronic Arts
Desenvolvimento: Griptonite Games
Gênero: RPG
Número de jogadores: 1
Lançamento: novembro de 2002 (EUA)

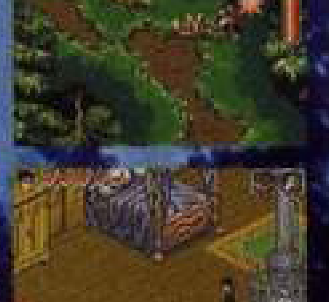
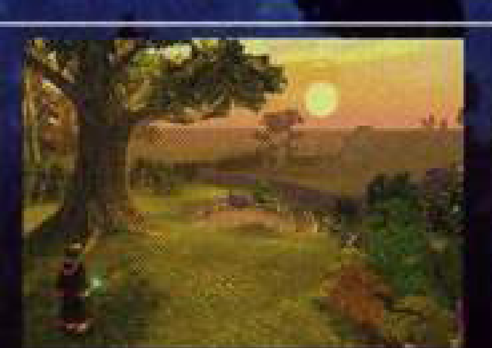
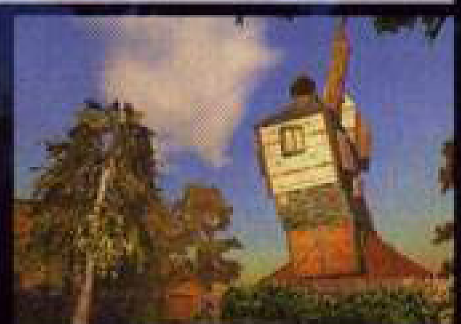








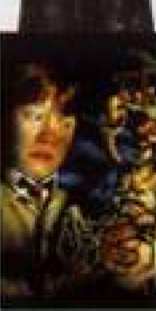

Tela de feitiços

Harry Potter and the Chamber of Secrets chega aos cinemas brasileiros no dia 22 de novembro. O desafio da Warner Bros. é não fazer feio em relação ao primeiro filme, **Harry Potter e a Pedra Filosofal**, cuja bilheteria chegou a US$ 30 milhões só na estréia, deixando seu maior adversário, **O Senhor dos Anéis**, no chinelo. Seguindo a história criada pela hoje multimilionária J. K. Rowling (que é a mesma nos games), Harry, vivido por Daniel Radcliffe, volta para a escola de bruxaria Hogwarts. Ele faz isso contrariando os conselhos do elfo doméstico Dobby, segundo quem, uma misteriosa trama está tomando forma na escola e o menino é importante demais para se envolver em tais problemas. Junto com seus amigos Hermione, Rony, Hagrid e Edwiges, o desobediente bruxinho percebe que Dobby pode estar falando a verdade quando percebe um terrível fato: várias pessoas estão sendo petrificadas! Eles logo imaginam que Lorde Voldemort (o Você-Sabe-Quem) está por trás de tudo, mas terão algumas surpresas pelo caminho. Enquanto investiga o mistério, Harry ainda precisa arrumar tempo para cursar o segundo ano da escola de feitiçaria e avançar mais um passo em seu aprendizado como feiticeiro. Uma trama pra lá de atraente para quem esperou um ano pela seqüência da aventura.









MEGA MAN está detonando!!!



Mega Man agora é vilão e Zero assume o comando da aventura!

Já imaginou um jogo do Mega Man sem o próprio? Certamente não. Nem você, nem ninguém. Mas em **Mega Man Zero**, o novo game da série para GBA, o personagem principal é Zero, antigo caçador de andróides e parceiro de Mega. Reanimado, após cem anos de um sono profundo provocado pela cientista e chefe do grupo de resistência humana, Ciel, a missão do herói é, como sempre, complicada: salvar o planeta. E a tarefa não é nada fácil.

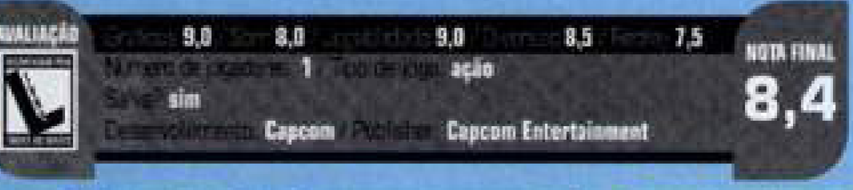
Segundo a própria produtora, a Capcom, e depois de algumas horas de jogo, você percebe que **Mega Man Zero** é o mais desafiante de todos os episódios da série. Uma má notícia para Zero, mas ótima para os fãs do game que terão horas e mais horas de diversão pela frente.

Além de suar para completar as dezesseis missões, o jogador ainda pode tentar encontrar os setenta Cyber Elves espalhados pelo jogo. Com eles, Zero ganha novas habilidades que facilitam, e muito, sua jornada. Sem dúvida, uma tarefa que também requer muita paciência e mais algumas horas de dedicação.

Milagres acontecem?

Por menores que possam ser, os elfos são de extrema importância para Zero. Suas habilidades são diversas. Recuperam energia, deixam o personagem mais rápido, aumentam sua resistência, criam escudos que convertem disparos inimigos em energia, podem diminuir pela metade a energia dos chefes, eliminam todos os inimigos não-chefes de uma fase e, o melhor: fazem aqueles malditos espinhos mortais desaparecerem permanentemente.

Bom, mas então o jogo é fácil? Muito pelo contrário. Cada elfo pode ser utilizado uma única vez, já que morre em seguida. Por isso, escolher os melhores elfos para uma determinada fase é muito importante. Atenção: se ligue no nosso detonado e confira o local onde estão.



Ele não é um zero à esquerda

Além de trazer o melhor estilo dos jogos do azulão para o GBA, o que é novidade (já que os jogos anteriores para o portátil, **Mega Man Battle Network** e **Mega Man Battle Network 2**, seguiram o estilo RPG), **MMZ** apresenta Zero em um estilo completamente novo, com cores, armas e movimentos novos.

A armadura do robô ganhou cores diferentes. O clássico vermelho e branco deu lugar à mistura de roxo e vermelho. Além da espada, a Z-Saber, Zero recebe novas armas conforme avança na aventura. Entre elas estão uma pistola, uma lança e um bumerangue. Ao utilizar suas armas, Zero ganha novas habilidades e pode desferir golpes e disparos mais poderosos e de maneiras diferentes. Por exemplo, no início, a pistola dispara apenas três tiros por vez. Em seguida, dispara quatro e depois ganha a opção de carregamento.

Os espinhos no caminho de Mega Man

Mesmo sendo um ótimo jogo, com gráficos de qualidade e um grande número de novidades e opções, **Mega Man Zero** tem alguns aspectos negativos que não são graves a ponto de comprometer o entretenimento do jogo, mas devem ser destacados.

Como os botões principais (A e B) são melhores se utilizados para as funções ataque e pulo, sobram os botões superiores para o ataque secundário, o que vai dificultar o acesso a essa opção enquanto você não se acostumar e treinar bastante. Os chefes do jogo são rápidos e um erro pode ser fatal.

A ação fica um pouco lenta quando a tela está cheia de inimigos, mas nada que prejudique a jogabilidade. Pode confiar, o bom e velho estilo **Mega Man** está de volta, não saia de casa sem ele no bolso.

Felipe Azevedo







Legends Classic Zero Battle Network X

MEGA MAN
Battle Network Transmission

A primeira aventura do herói em um console da nova geração!



Publisher: Capcom
Desenvolvimento: Arika
Gênero: ação
Número de jogadores: 1
Lançamento: 2003 (EUA)

O pouco que se sabe sobre o primeiro título do robô azulado da Capcom para GameCube é suficiente para deixar qualquer fã com água na boca. A japonesa Arika, produtora responsável que já tem em sua lista de lançamentos jogos consagrados para 32-bit, como a série **Street Fighter EX**, ainda não definiu uma data de lançamento para o game, mas está empenhada na produção e promete trazer muitas novidades. Bem, mais ou menos.
O jogo será no estilo clássico da série, ação em plataforma, o que, sem dúvida, é uma grande notícia para os que são vidrados no robô. O personagem principal é Lan, o mesmo da série **Mega Man Battle Network** para GBA, que faz muito sucesso no Japão em animes e mangás. Os gráficos serão em Cel-Shading e os cenários de fundo desenvolvidos com efeitos 3D.
Habilidades e poderes nunca vistos antes fazem parte das novidades no jogo. Assim como nas versões portáteis, Lan coletará os Battle Chips, mas os utilizará de maneira diferente. Enquanto no GBA esses itens só podem ser utilizados em batalhas, com a função de melhorar o ataque e a defesa do herói, na versão 128-bit funcionarão como armas especiais podendo ser usados a qualquer momento do jogo.
Quer saber se haverá conexão com o GBA? Claro! Os dados de **Mega Man Battle Network Transmission** serão compartilhados com o próximo jogo do herói para GBA, **Mega Man Battle Network 3**. Ⓝ

MEGA MAN
Battle Network 3

Vem aí: o próximo capítulo das batalhas virtuais do azulão!







Uma coisa é certa: Mega Man nunca tirou férias. O azulado já fez aparições em praticamente todos os consoles após a era 8-bit e não há indícios de que irá parar. São quinze anos salvando o mundo das mais diversas ameaças, aprendendo coisas novas, fazendo amizades e sofrendo inúmeras mudanças. A última, que aconteceu no fim de 2000, apresentou um herói totalmente novo em um universo completamente diferente daquele ao qual estávamos acostumados.
O personagem principal é Lan, um garoto que viaja pela rede mundial de computadores utilizando um parceiro virtual. Sim, o Mega Man.
A mudança fez tanto sucesso no GBA que **Mega Man Battle Network** ganhará um terceiro episódio. O jogo utilizará a mesma engine dos dois games anteriores e também contará com a participação de todos os personagens que estiveram nessas versões.
A única informação divulgada até o momento sobre as novidades que o jogo trará se limitam a: novas áreas a serem exploradas, uma opção que possibilita ao jogador personalizar a arte dos Battle Chips e um novo tipo de Battle Chip chamado Air Shooter, que ainda não teve sua função especificada.
O game ainda está sem data de lançamento, mas espera-se que até o fim do ano esteja nas prateleiras japonesas. Só nos resta esperar. Ⓝ

Publisher: Capcom
Desenvolvimento: Capcom
Gênero: RPG
Número de jogadores: 1
Lançamento: primeiro trimestre de 2003 (EUA)









Estratégia

Prepare-se para saltar, cortar, detonar um exército de inimigos e salvar o planeta Terra

Por **Alex Figueiredo**

Zero tem dezesseis missões complexas pela frente e esperamos ajudar você a detonar este jogaço, que está bem ao velho estilo plataforma 2D consagrado por Mega Man. Vamos mostrar a localização dos Cyber Elves, revelar estratégias para derrotar todos os chefes e indicar os caminhos para salvar o planeta. Nem todos os Elves estão escondidos no cenário, alguns serão econtrados com os inimigos da fase. Mãos à obra e não economize munição. Quanto mais inimigos caírem, melhor para você!

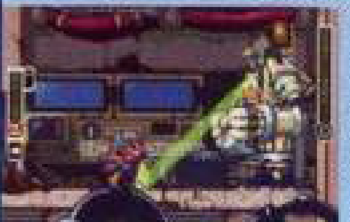
Missão 01
Underground Lab

•Objetivo:
Guiar Ciel em segurança até o laboratório
•Escondem Cyber Elves:
Aranhas e X-Droids
•Chefe:
Golem

Logo no início da fase, vá para a esquerda e pegue um Cyber Elf. Entre pela passagem no teto para garantir outro Cyber Elf e siga para o final da fase para enfrentar o chefe.

Golem

Use a parede para desviar dos ataques do inimigo e só atire em sua cabeça. Quando ele atirar no teto, fique no chão e destrua as caixas. Rapidamente, volte para a parede para se esquivar da investida inimiga. Depois de diminuir a energia do chefão, a batalha será paralisada e você receberá o Z-Saber. Pule, acerte a cabeça do inimigo usando a nova arma e encerre o combate. Você precisa conseguir uma classificação igual ou maior que "A" para poder pegar outro Cyber Elf na porta que está atrás de Ciel.



Missão 02
Disposal Center

•Objetivo:
Salvar os membros da Resistance
•Escondem Cyber Elves:
X-Droids, pilastras (amarela e roxa) que se regeneram e inimigos com espinhos
•Chefe:
Aztec Falcon

Chegando ao prédio amarelo, espere aparecer o inimigo voador e salte para a direita para pegar o Cyber Elf que está preso no gancho. Aproveite a fase para detonar vários inimigos e acumular experiência para o Z-Sabre, nível 5 ou 6 estará de bom tamanho. Você ganhará a habilidade de carregar seus ataques. Siga até encontrar uma parede onde você verá um Continue e um Cyber Elf. Use o ataque carregado para liberar o Cyber Elf, depois desça e espere por ele. No final da fase, você encontra o segundo chefe.

Aztec Falcon

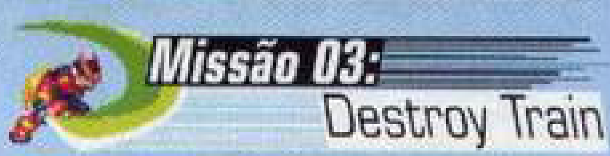
Use a parede para escapar de seus ataques e carregue o poder do Z-Sabre para contra-atacá-lo. Essa é a tática para vencê-lo, só fique esperto para não deixar o tempo acabar. Após sua vitória, pegue o Thunder Chip.



Comandos

A: pulo
B: ataque/tiro (pode ser carregado)
L: Dash
R + B: Slash
Start: Menu





Missão 03:
Destroy Train

•Objetivo:
Parar o trem que leva armas para Neo-Arcadia
•Escondem Cyber Elves:
Minimotos, subchefes, X-Droids, robôs e naves
•Chefe:
Train Core

Ao voltar para a base você ganhará o Escape Unit, então, siga para o terceiro andar e fale com o velho. Escolha a primeira opção, depois a segunda e ganhe outro Cyber Elf. Volte para falar com Ciel e inicie a missão. Desça pela escada e vá para a esquerda para pegar o Continue que está no primeiro buraco. Siga para a direita até o final do cenário, escale a parede e pegue o Cyber Elf. Agora caminhe para enfrentar o inimigo final da fase.

Train Core

NO DATA

Carregue o Z-Saber e acerte o piloto da máquina, tomando apenas cuidado com as cha-mas e os espinhos que estão no teto. Derrotando este chefe você ganha um Cyber Elf.





Missão 04
Find Shuttle

•Objetivo:
Resgatar o membro da Resistance e retornar para a base
•Escondem Cyber Elves:
Cobras, abutres, armadilhas
•Chefe:
Anubis Necromancis III

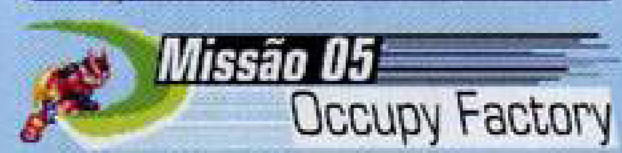
Outra fase boa para detonar uns inimigos e evoluir suas armas. Perto do final, pegue um Cyber Elf nas ruínas e tome cuidado para não cair das plataformas.



Anubis Necromancis III

Acerte o inimigo com o ataque normal do Z-Saber e fuja do ataque com o cajado. Repita essa ação até que ele desapareça. Duas barreiras tentarão esmagar você, use as paredes laterais para fugir. Em seguida, o chefe invocará inimigos menores e você precisa vencê-los antes de voltar a atacá-lo. Resgate o sobrevivente e retorne para a base com ele a salvo.





Missão 05
Occupy Factory

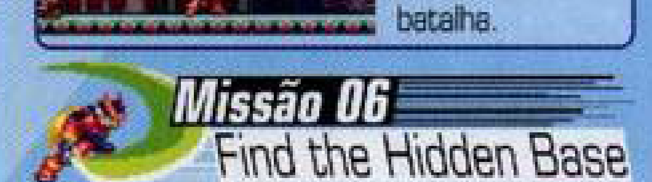
•Objetivo:
Infiltrar-se no armazém
•Escondem Cyber Elves:
Voadores com hélice, inimigos que atiram pela cabeça, aranhas
•Chefe:
Double Dragon

Logo no início da fase, suba na plataforma e faça o caminho pela parte superior. Você encontrará itens e um Cyber Elf. Siga para a esquerda, acione o botão na parede e desça pelo elevador. Usando os inimigos, atravesse o abismo e procure por itens na parte superior da tela. Você encontrará um Continue, um Cyber Elf e muitos cristais. Suba pela escada e escale a parede da direita para pegar outro Cyber Elf. Siga para a esquerda até encontrar outra escada – no canto superior esquerdo –, salte na parede da esquerda e deslize até a passagem secreta que levará a mais um Cyber Elf. Depois suba a escada e siga para o chefe da fase.

Double Dragon

NO DATA

Use ataques carregados com o Z-Saber e espere que o inimigo se abra para poder acertá-lo. A ordem de ataque das cabeças é sempre igual, elas sempre atacam uma de cada vez. Você recebe o Flame Chip depois da batalha.



Missão 06
Find the Hidden Base

•Objetivo:
Resgatar seis prisioneiros
•Escondem Cyber Elves:
Tartarugas
•Chefe:
Blizzark Stagroff

Siga para a esquerda e destrua o inimigo para liberar a passagem no chão. Caia no buraco, deslize pela parede esquerda até encontrar uma passagem secreta e pegue um Cyber Elf. Siga para a direita e desça no poço para continuar. Acerte as estalactites para que caiam e use-as como plataformas para atravessar o buraco de espinhos. Na área congelada, siga para o lado esquerdo para pegar itens e um Continue. Suba a escada, procure os prisioneiros e não se deixe ser visto pelos robôs. Se isso acontecer, as celas serão trancadas e só se abrirão alguns segundos depois. Resgate os dois primeiros prisioneiros e suba pela escada. Siga para a direita e você encontrará uma passagem secreta nos canos. Suba pelos canos até encontrar outra passagem que o levará a mais um Cyber Elf. Depois de resgatar os seis soldados, vá para a esquerda e prepare-se para enfrentar outro inimigo.

Blizzark Stagroff

Quando o inimigo saltar passe por baixo dele e acerte-o várias vezes com a espada. Tenha o Flame Chip equipado. Para evitar o raio que deixa você lento, escale a parede e depois contra-ataque. Vencendo a disputa você ainda ganha o Ice Chip.



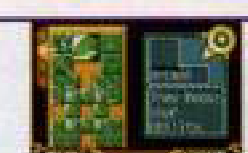
O que é um Cyber Elf?

Cyber Elf é um programa de computador elaborado para acrescentar uma habilidade especial ao herói Zero ou lhe conferir vantagem em determinado momento do jogo. Existem 78 Cyber Elves no jogo divididos nos seguintes grupos:

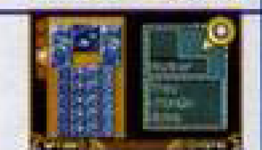
Nurses (vermelho)
Aumenta sua energia e concede curas. Os subtanks somente serão acessados com o uso de Cyber Elves. Este grupo soma 27 programas.



Animals (verde)
Liberam habilidades físicas como aumento de velocidade e defesa. Existem 25 Cyber Elves neste grupo.



Hacker (azul)
Habilidades mágicas como diminuir energia dos inimigos e fazê-los largar itens. Serão encontrados 25 desses no jogo.



Special (roxa)
Existe apenas um único neste grupo e ele só aparecerá após você completar o jogo com alguns pré-requisitos:

- Obter todos os outros Cyber Elves.
- Evoluir todos os Cyber Elves que possibilitam essa ação.
- Não usar nenhum dos Cyber Elves conquistados no jogo.
- Cumprindo essas regras, o Cyber Elf Jackson ficará disponível.

Obs.: mate os inimigos mais de uma vez para aumentar suas chances de conseguir um Cyber Elf.



Missão 07
Defend Resistance Base

•Objetivo:
Destruir o chefe da fase
•Escondem Cyber Elves:
Inimigos voadores (que são lançados por Mechaniloid)
•Chefe:
Mechaniloid

Você deve destruir em seqüência as seguintes partes do inimigo: o "bico" do tanque, a área onde tem uma espécie de tampa e a parte superior de suas costas. Você receberá mais um Cyber Elf deste inimigo. Deixe o tanque demolir o prédio amarelo para que você possa pegar um Continue e abrir uma passagem a ser usada no futuro. Quando voltar para a base, saia e siga até o prédio amarelo. Caia pela abertura feita pelo tanque e escorregue pela parede da direita para encontrar uma passagem secreta, onde você encontrará outro Cyber Elf.



Missão 08
Retrieve Data



•Objetivo:
Investigar a confusão no pântano
•Escondem Cyber Elves:
Bombas vermelhas e tanques verdes
•Chefe:
Maha Ganeshariff

Maha Ganeshariff

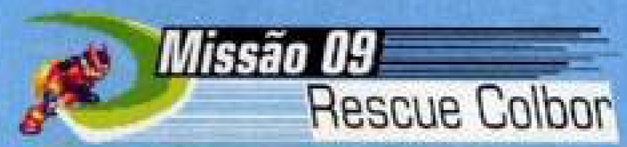
Espere que o inimigo role em sua direção, pule por cima dele e use o ataque giratório do Z-Saber (Slash) para não ser atingido. Acerte-o na base de sua tromba. Após alguns golpes, ele irá atacar com uma seqüência de socos.



Quando ele terminar, repita o esquema de esquiva e ataque até derrotá-lo.

Siga para o quinto andar e pegue o Triple Rod com Cerveau. Vá para a esquerda e entregue 250 cristais ao robô para liberar uma passagem. Entre pela porta e pegue outro Cyber Elf. Siga para o Underground Laboratory, suba pelo grande buraco e entre pela passagem na parede da esquerda. Use o Triple Rod para destruir a caixa e pegue mais um Cyber Elf.

Missão 09
Rescue Colbor



•Objetivo:
Impedir que a base marinha seja atacada
•Escondem Cyber Elves:
Flying X-Droids
•Chefe:
Harpuia

No começo da fase, siga para a esquerda, entre pela porta que está ali e pegue um Cyber Elf. Seguindo na fase, logo depois de passar pelas plataformas que caem, você verá uma plataforma e um inimigo nela, procure um Cyber Elf sobre uma plataforma mais abaixo. Do lado direito da plataforma mais alta, você encontrará uma escada e, embaixo da mesma, uma plataforma com outro Cyber Elf. Não deixe de explorar a fase para pegar itens e um Continue.

Harpuia

Equipe o Ice Chip e o Z-Buster. Carregue o tiro, dispare contra o inimigo e afaste-se para carregar o tiro novamente. O adversário vai atirar em três direções e, além de fugir dos disparos, você deve intercalar as ações contra-atacando com o tiro carregado.



Missão cumprida, siga para falar com Cerveau e ganhar o Shield Boomerang.

Missão 10
Duel in the Desert

•Objetivo:
Derrotar Fefnir
•Escondem Cyber Elves:
Camelos e pequenos tanques
•Chefe:
Fefnir

Esta fase, repleta de inimigos, é ótima para evoluir suas armas. Você encontrará um Continue sobre uma plataforma mais ou menos na metade da fase. De resto, é só seguir direto para a sala do chefe.

Fefnir

Equipe o Thunder Chip na Z-Saber. Espere o inimigo saltar e disparar ataque de energia, salte para evitar ser atingido e acerte-o com ataque giratório. Essa tática simples vai levá-lo a ser vitorioso.



Missão 11
Protect the Factory

•Objetivo:
Derrotar Phantom e desarmar as bombas
•Escondem Cyber Elves:
Lobos
•Chefe:
Phantom

Phantom

A missão se inicia direto na batalha contra Phantom. Equipe o Triple Rod e acerte o inimigo quando ele vier correndo em sua direção. Se ele correr novamente, salte. O chefe vai produzir clones de si mesmo e você deverá atingir sempre a figura maior para lhe tirar energia. Quando você atacar e um Droid aparecer no lugar do chefe, fique esperto, pois, nesse momento, ele atacará vindo de cima e, para escapar, você deve usar o Dash. Se o inimigo jogar uma estrela, pule-a e siga na direção oposta a que ele estiver. Ficando encostado na parede até que ele desça para poder atacá-lo novamente.



Detonando este chefe você ganhará um Cyber Elf. Siga para a direita e você estará de volta onde enfrentou Double Dragon. Suba na plataforma e faça a fase pela parte de cima para ganhar tempo e pegar mais um Continue. Vá para a esquerda, destrua a primeira bomba, acione o elevador e acerte outra bomba no poço. Use os inimigos como plataformas para atravessar o buraco. Existem três bombas para serem desativadas nesta área, duas delas visíveis, você só precisa ser rápido e habilidoso. A terceira está no teto, na abertura entre os pilares. Com essas bombas desarmadas siga pela escada e encontre as outras bombas para encerrar a missão.

Missão 12
Stop the Hacking



•Objetivo:
Cortar o suprimento de energia da prisão
•Escondem Cyber Elves:
Lulas e peixes
•Chefe:
Leviathan

Siga para a esquerda e entre pela passagem no chão. Quando chegar à área alagada (que antes estava congelada), vá para a esquerda até o final do cenário e desça pela parede da direita para pegar um Cyber Elf. Volte e suba até o submarino. Siga até a parte mais alta e pule para a pilastra que está no teto – um lugar de difícil acesso. Deste ponto, pule para a direita e pegue mais um Cyber Elf. Pule novamente para a direita para cair em outro submarino. Pegue um Continue na parte superior da tela e siga pela escada. Procure a passagem secreta entre os canos na parede do lado direito e encontre a sala de comando. Destrua todos os computadores e explore o lugar para encontrar seis Cyber Elves. Depois de coletar esses itens, retorne para a área alagada no início da fase e esteja preparado para o próximo inimigo.

Leviathan

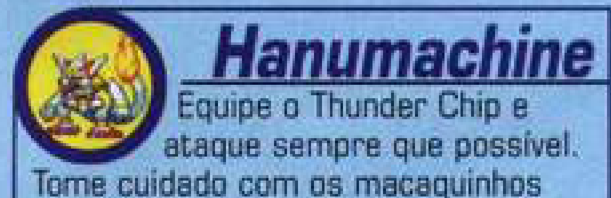
Equipe o Flame Chip e ataque com a Z-Saber carregada. Sua única preocupação é não ser atingido pelos disparos do inimigo.



Missão 13
Home Base

•Objetivo:
Salvar Cerveau
•Escondem Cyber Elves:
Macaquinhos lançados pelo chefe
•Chefe:
Hanumachine

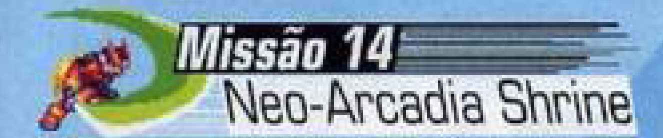
Não há muito o que fazer aqui, desça e salve Cerveau. Depois, siga para o reservatório de energia para encontrar o chefe.



Hanumachine

Equipe o Thunder Chip e ataque sempre que possível. Tome cuidado com os macaquinhos lançados pelo inimigo e, com um pouco de paciência, sua vitória será mais que certa.





Missão 14
Neo-Arcadia Shrine

•Objetivo:
Derrotar Herculious Anchortus
•Escondem Cyber Elves:
Nenhum inimigo esconde Cyber Elves
•Chefe:
Herculious Anchortus

Siga para a Trans Machine, no quarto andar e selecione a missão "Neo-Arcadia Shrine" para dar início a jornada. Avance na fase até encontrar uma plataforma desligada. Acerte essa plataforma e fique sobre ela, pule para a outra plataforma e continue até outra plataforma desligada, na parte inferior esquerda. Salte sobre ela e siga para a esquerda até encontrar mais dois Cyber Elves. Volte e continue pela outra plataforma, no final do caminho, você encontrará uma sala com duas estátuas de cor roxa. Detone esses subchefes e siga para a esquerda. Suba e posicione-se na ponta direita da terceira plataforma, contando de cima para baixo. Equipe o Triple Rod e pule para a direita sobre o primeiro inimigo voador. Coloque mais para baixo o botão de ataque para quicar sobre o bicho e continue quicando até alcançar a outra plataforma para pegar dois Cyber Elves. Retorne, equipe a Z-Saber e carregue o seu ataque. Siga para o canto inferior esquerdo, desça escorregando pela parede e caia pelo buraco. Quando você avistar a caixa que contém outro Cyber Elf, solte o botão de ataque para destruí-la e espere que o Cyber Elf venha até você.

Refaça todo o caminho de volta e você vai encontrar mais um subchefe. Use o Flame Chip equipado e você não terá problemas para vencê-lo. Prosseguindo, você chegará a uma tela com plataformas que desaparecem. Suba na plataforma que irá aparecer e vá para a esquerda até encontrar a segunda plataforma (cinza). Deste ponto, salte para a última plataforma do lado esquerdo e salte novamente para a esquerda. Coloque a plataforma em atividade e, antes dela voltar, pule para a esquerda para cair no telhado para pegar um Cyber Elf. Volte e, em vez de seguir para a esquerda, vá para a direita para chegar à sala do chefe desta fase.

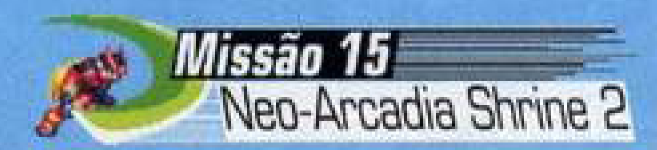


Herculious Anchortus

Equipe o Thunder Chip e ataque o inimigo sem descanso. Quando ele lançar suas garras, fique na parte alta da parede até ver a tela chacoalhar. Pule por cima do inimigo e ataque-o. Repita esse procedimento até detonar mais este chefe.



Volte para a área do deserto. Suba na construção que fica antes do portão que faz a divisa entre cidade e deserto e pule para a esquerda para cair sobre o portão. Golpeando com a espada na parte de cima do portão você vai achar outro Cyber Elf. Retorne para a base, fale com Ciel e siga para Neo-Arcadia.



Missão 15
Neo-Arcadia Shrine 2

•Objetivo:
Derrotar Rainbow Devil
•Escondem Cyber Elves:
Inimigos voadores
•Chefe:
Rainbow Devil

Use o elevador para subir, pegue um Cyber Elf e um Continue. Depois siga para a sala do chefe.



Rainbow Devil

Ataque com a Z-Saber carregada e fuja de suas investidas. Este inimigo é imune a certas combinações de movimentos de ataque e defesa.





Missão 16
Neo-Arcadia Core

•Objetivo:
Vencer todos os chefes
•Escondem Cyber Elves:
Nenhum inimigo esconde Cyber Elves
•Chefe:
Todos os anteriores e mais os inéditos X e Angelic X

Batalhe novamente contra todos os chefes do jogo e melhore o nível de suas armas. As táticas anteriores continuam valendo.

X

Não existe uma estratégia de movimentos para vencer facilmente este chefe, pois ele possui ataques variados. Use a Z-Saber para atacar e administre sua energia, pois você irá precisar dela para enfrentar o próximo inimigo.



Angelic X

Este chefe ataca com círculos de energia e raios. Quando ele lançar o raio cobrindo a plataforma com fogo, pule e fique agarrado a um dos pilares laterais até o fogo desaparecer. Sempre que puder, use a Z-Saber carregada para atacar a cabeça do inimigo. Se você for rápido e preciso em seus ataques, acabará de uma vez com a ameaça de X. Ⓝ







Super Mario Sunshine™

Depois desta, considere-se um mestre em Mario Sunshine!

Por **Eduardo Trivella**

No mês passado demos o final do detonado de **SMS**, incluindo o método para aniquilar Bowser e seu filho. Como não demos os Shines de Delfino Plaza – no começo do jogo existem alguns que não se consegue pegar –, estamos relacionando-os nesta última parte do detonado. Ah! E como somos legais pra chuchu, aproveitamos e demos também a localização de todas as moedas azuis. Troque dez delas por um Shine (240 moedas = 24 Shines!) e seja o mestre de **Super Mario Sunshine**! As moedas não precisam ser apanhadas na ordem que apresentamos. E um último detalhe importante: se você foi ao local da moeda descrito no texto e não achou a dita cuja, tente ir ao mesmo lugar, só que em outro episódio.

Delfino Airstrip

Já demos o primeiro Shine – que você pega logo no início do game – desta área. Para pegar o segundo e último Shine da Airstrip, você deve voltar aqui depois de terminar o game. Pague dez moedas normais ao barqueiro (ele só aparece depois do final) e quando estiver de volta ao primeiro cenário do jogo, acione o botão vermelho e pegue as oito moedas vermelhas que aparecerão em locais de fácil acesso.



Delfino Plaza



Shines (não precisam ser pegos nesta ordem)

1– Lave a praia perto do farol que é a entrada de Gelato Beach. Você vai ver "estrelinhas" saindo da areia quando estiver esguichando o lugar correto.

2– Entre na "lojinha" que está perto do amontoado de guarda-sóis, fale com o figura lá de dentro e quebre todos os caixotes em trinta segundos.

3– No mesmo lugar do Shine anterior, só que agora os caixotes estão empilhados.

4– Perto da entrada de Gelato Beach, há uma série de ilhotas verdes. Vá pulando por elas e entre no cano verde. Siga até o final do caminho e pegue o Shine.

5– Pegue o foguete, suba até o sino da torre ao lado das bancas de frutas e limpe-o.

6– Pegue o foguete e limpe o outro sino da cidade. O Shine vai aparecer dentro da torre e para chegar lá é só usar os bueiros.

7– Limpe o grande símbolo Shine que protege a cidade. Use o foguete para chegar até lá.

8– Pegue o turbo e arrebente a porta da torre que fica à esquerda de Mario quando ele começa em Delfino Plaza.

9– Pegue o turbo e arrebente a porta que fica atrás dos dois Piantas que estão de olho em Mario para ele limpar a cidade. Dentro do miniestágio, continue usando o turbo para pular as plataformas e solte o botão R no exato momento em que fizer contato com a plataforma onde está o Shine.



10– Use o foguete para subir ao topo do farol que é entrada para Gelato Beach. Dê uma "foguetada" para o céu e quando estiver no ar, dê uma bundada para rachar o topo do farol com o impacto.

11– Procure o único Pianta que está nos telhados da cidade. Dê-lhe uma moeda para ser jogada na torre que tem uma grade meio quebrada com um Shine dentro.



12– Pegue cem moedas na cidade. É mais fácil você pegar este Shine depois de terminar o game, pois você poderá voltar para Delfino





Airstrip e pegar montes de moedas por lá.
13– Vá até a ilhota com um cano verde e aquela manteiga estranha em cima, suba na árvore e esguiche muita água no passarinho que fica voando ali por perto.
14– Com Yoshi, entre no bueiro que fica perto do canhão que leva para Pinna Park. Passe por baixo do mar e chegue até a ilhota com a Pianta que pede frutas. Espere o barco (que não entra na cidade) chegar e pule em cima dele. Vá até a plataforma no meio do oceano e espere pelo barco que leva até a ilhota do Shine anterior. Faça Yoshi cuspir suco na manteiga em cima do cano verde. Dentro do cano, use o jato de FLUDD para passar por cima das oito moedas vermelhas.
15– Pegue o foguete e vá até o canhão que é entrada para Pinna Park. Mergulhe no mar e nade até o local embaixo das palmeiras incrustadas no paredão. Carregue o foguete e, quando ele estiver a ponto de ser disparado, pule. Dessa maneira, você alcança uma das palmeiras e pode ir pulando até entrar em um cano verde. Pegue oito moedas vermelhas no meio do matagal. Algumas estão à vista, mas para pegar outras, você deve matar todos os inimigos, apagar o Pianta que corre em chamas, dar uma bundada em um ladrilho do lado de um buraco e esguichar água no passarinho vermelho.
16– Pegue o foguete e entre no rio que cruza o meio da cidade. Vá para baixo da ponte e se posicione na linha das moedas amarelas. Carregue o foguete e antes de ele ser detonado, pule. Pegue as oito moedas vermelhas que estão dentro da máquina de pinball.



17– Quando derrotar Bowser e Baby Bowser, seu contador de Shines aumentará em uma unidade.

Moedas azuis

1 e 2– Limpe os Xs. Um está na estátua do centro da cidade, e o outro em uma parede perto do mar.
3– Apague o Pianta que está correndo perto do farol (entrada de Gelato Beach)
4– Mergulhe no mar e entre numa pequena passagem atrás da torre do sino que fica à direita de Mario quando ele inicia o jogo.



5– Esguiche água num passarinho azul que sobrevoa os telhados acima das três caixas FLUDD.
6– Esguiche água no passarinho azul que sobrevoa o telhado do lugar onde você ganhou os Shines quebrando caixotes.
7– Limpe o M na torre do campanário com manteiga no alto.
8– Pegue Yoshi e faça-o limpar a manteiga do campanário da moeda anterior.
9– Quebre o caixotão em cima de um dos telhados e limpe o M.



10– Quebre o caixotão perto do Shine Gate e limpe o M.
11– Use o turbo para quebrar uma portinhola em uma das ilhotas verdes perto do farol de Gelato Beach.
12– Leve Yoshi para cuspir na manteiga do prédio atrás dos vigilantes da limpeza.
13– No labirinto de bueiros, na parte de trás da cidade.
14– No labirinto de bueiros, no túnel que liga a cidade a uma ilha.
15– No labirinto de bueiros, embaixo da água do centro da cidade.
16, 17, 18 e 19– Leve as frutas que os Piantas estão pedindo. Três estão na cidade e uma está naquela ilhota que é alcançada através de um bueiro. Fale com eles antes para saber quais frutas estão querendo.



20– Depois de terminar o jogo, pague dez moedas ao barqueiro para ser transportado de volta à Delfino Airstrip. Com o Turbo, arrebente a porta do prédio no meio da trilha de moedas amarelas e pegue a moeda azul. Apesar de ser pega na Airstrip, esta moeda é contabilizada em seu total de Delfino Plaza.



Bianco Hills

1– Em uma das torres da casinha com duas torres na vila.
2– Apague o M na parede branca perto do moinho que divide as duas seções principais da fase.
3– Apague o M atrás da casinha com duas torres.
4– Apague o M na parte de cima do muro branco, perto da caixa FLUDD cinza.



5– Embaixo da ponte que leva até o grande moinho.

6– Procure a casa que tem um balcão com duas portas. Esguiche água em uma delas.



7 e 8– Perto do moinho que divide a fase, há uma área cercada por um muro. Limpe o O no muro branco e pegue a moeda azul perto do outro O. Repita com o segundo O.

9– Do começo da fase, vá descendo até encontrar a primeira plataforma de madeira com uma corda-bamba. Siga pela corda até a segunda plataforma e depois até a terceira. Use o jato para acelerar a pá do moinho e fazer aparecer a moeda.

10– Antes de cruzar a ponte que leva ao grande moinho, caia para a esquerda no lago e vá nadando por baixo d'água até encontrar a moeda.

11– Limpe o M no final do caminho do grande moinho.

12– Mate um Totem Puffy (inimigo em forma de flores empilhadas) nas pequenas plataformas acima da água, perto da caixa FLUDD vermelha do lago.

13– Caia no rio logo após o começo da fase e nade para a esquerda.

14– Mate o Totem Puffy no topo do grande moinho. Não pode ser nos episódios 1 e 2.

15– Pegue o foguete, passe pela casinha de duas torres na vila, encoste no paredão e catapulte-se até a moeda que está numa pequena plataforma.

16– Na plataforma de madeira à direita do grande moinho (quando Mario olha em primeira pessoa para a frente) e que é alcançada com um pulo e flutuação a partir de uma das pás do moinho.

17– Do começo da fase, desça até o rio, pule em cima do muro branco e caminhe até encontrar um Pianta sujo em uma pequena torre. Lave-o para ganhar seu prêmio.

18 e 19– Limpe os Os que aparecem na vila a partir do episódio 7. Limpando um, a moeda aparece no local do outro.

20– Fale com o Pianta que está brigando com seus filhos atrás da casinha de duas torres para que ele jogue até você a moeda que está acima dela. Ou use o foguete se preferir.

21– Pegue Yoshi e procure uma borboleta azul na vila. Dê uma linguada nela.

22– Vá até a plataforma onde dormia a Planta Piranha do Episódio 5 e esguiche água no local.

23– Em uma das cinco plataformas de madeira no local da moeda anterior.

24– Pegue Yoshi e vá até a área das palmeiras perto do lago. Cuspa na colméia até que ela caia. Depois, é só comer todas as abelhas.



25– Embaixo do lago, perto da entrada da caverna do episódio 6.

26– Pegue o foguete na vila e use-o para subir até a pequena plataforma de madeira de onde dá pra avistar um passarinho azul. Água nele!

27– Vá para perto da entrada da primeira caverna e lave o Pianta que está ali no episódio 4 (em outros episódios, ele está em outros locais).

28– No ar, perto de um dos moinhos rotatórios da vila.

29– No caminho para o topo do grande moinho, você verá uma plataforma sozinha saindo do lago. Pule nela e esguiche água no local.

30– Esguiche água em cima de uma das palmeiras perto do lago.

Ricco Harbor

1 e 2– Limpe um M na parede do armazém perto do vendedor de óculos de sol e outro no telhado do mesmo local.

3– Limpe o M no chão do navio com grades, perto do começo da fase.

4 e 5– No mesmo navio, mate duas aranhas.

6– Em um dos andaimes que cercam a torre que leva ao miniestágio do episódio 4.



7– M no chão, perto da mesma torre.

8– Esguiche água na parede perto da mesma torre até aparecer um desenho azul e a moeda.

9– Dentro de um caixotão perto da moeda anterior.

10– Na lateral do navio da moeda 3.

11– Em cima do chafariz.

12– M numa parede perto do chafariz.

13– M em uma parede de tijolos diretamente acima de uma placa indicadora.

14– Embaixo d'água no meio de quatro moedas amarelas.

15– Acione a ventoinha para elevar o submarino que serve como ponte no mar sujo do Episódio 1.

16– Vá até o local onde não dá mais pra nadar, no ponto extremo da fase, e use o foguete (carregue e pule para fora d'água no último segundo) para chegar a uma plataforma no penhasco com um M na parede.



17 e 18– Limpe os Xs da torre e da parede perto do silo de frutas. Use os bueiros ou o turbo para chegar mais rápido às moedas antes que elas sumam.

19– Suba para os andaimes azuis do alto da fase e mais uma moeda estará esperando perto da estrutura metálica amarela.

20– Em cima do guindaste móvel que está perto do navio com grades.

21– Um iate com teto vermelho. Perto dele, há uma viga de metal saindo da água. Use o foguete para pegar a moeda que está lá em cima.

22– Acima do nível da água, perto de umas bandeiras vermelhas que delimitam a fase. Use o foguete ou um Blooper.

23– Acima do nível da água, no caminho da entrada do miniestágio da corrida de Bloopers.

24– Acima da torre que é entrada do mini-estágio do Episódio 4. Use o foguete.

25– Em um dos andaimes azuis mais altos da fase, perto de duas moedas amarelas.

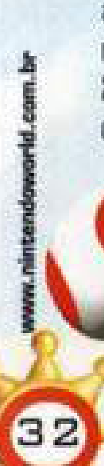
26– Esguiche água nas cestas do mercado de peixe, perto do ovo do Yoshi no Episódio 8.

27– Elimine o Blooper que está dentro da estrutura metálica amarela.

28– Use Yoshi para comer a aranha que está na parede perto da torre do miniestágio do Episódio 4.

29– Yoshi quer comer a borboleta azul que voa perto do mercado de peixe. O que você está esperando?

30– M em uma das plataformas de metal perto do Shine do Episódio 8. Vá com Yoshi ou use o foguete.



Gelato Beach

1– Perto do balanço da ilha com a caixa FLUDD cinza.



2, 3, 4 e 5– Embaixo d'água, duas perto dessa mesma ilha e outras duas um pouco mais longe.
6– Embaixo da cabana do cara que gosta de melancia.
7 e 8– Lave os triângulos nos cantos da praia. Use o turbo para chegar às moedas.
9– Entre na cabana da praia e pule no teto.
10– Espirre água na areia perto dessa mesma cabana e você verá algumas estrelinhas aparecendo. Seja persistente que a moeda aparecerá.
11– Mesmo processo da moeda anterior só que, desta vez, ela está escondida perto das pranchas de surfe.
12– M perto de uma das caixas FLUDD vermelha.
13– Do lugar onde está a maior melancia, siga até o fim pelo caminho de tijolos e caia em uma pequena rachadura do paredão.



14– Em cima de um poste perto da melancia gigante.
15– Acima de uma das cordas-bambas das redondezas da melancia gigante.
16 e 17– Jogue água nos dois passarinhos azuis perto da melancia gigante.
18– Enxágüe a área perto de onde surge o castelo de areia (somente a partir do episódio 2).
19– No alto de uma das palmeiras da ilha, com o balanço.
20– Dê um banho de água fria no Flippy azul que dorme em cima de uma palmeira, perto dos refletores, e depois pule em cima dele.
21– Na hélice que gira no topo do telhado da cabana de frutas, faça uma vitamina de qualquer sabor com alguma fruta da ilha.
22– Espirre água na areia, perto do caminho para a cabana de frutas durante o episódio 8.
23, 24, 25 e 26– Nas nuvens durante o miniestágio do Pássaro de Areia (Sand Bird – Episódio 5)
27– Durante o Episódio 1, mate o único Flippy vermelho da praia.
28– Use Yoshi para derreter a manteiga da praia. Depois, água na planta até ela soltar a moeda.
29– Pegue Yoshi e use-o para derrubar a colméia da área dos refletores e coma as abelhas.
30– Use o foguete em cima do lugar onde estava a colméia.



Pinna Park

1 e 2– Antes de entrar no parque, jogue água na área perto da palmeira onde fica o ovo de Yoshi.
3, 4, 5, 6, 7 e 8– Durante o Episódio 2, use os tiros disparados pelo canhão para arrebentar as cestas da praia.



9 e 10– Coma as borboletas azuis da praia com Yoshi.
11 e 12– Molhe dois pássaros azuis. Um está perto do carrossel e o outro, na tenda roxa perto da entrada da montanha-russa.
13 e 14– Limpe o X da árvore Pianta e o X perto da fonte.
15– Mate o Puffy gigante (um inimigo com uma pilha de outros menores em cima) na parte de trás do parque.



16– Dentro da concha verde naquele brinquedo ao lado da entrada do Barco Viking.
17– M numa pequena praia atrás do parque (olhando para cima, você verá a roda gigante).
18– M na cascata artificial, atrás da roda gigante.
19– M na parede ao lado da entrada do barco viking.
20 e 21– Triângulos, um na entrada da roda gigante e outro mais abaixo, perto de um cacho de bananas.
22– Embaixo da escada para o barco viking. Entre na viga de sustentação, pule e flutue.
23– Em cima da armação do barco viking.
24– Dentro de uma jaula verde, na parte alta do barco viking.
25– Na área do barco viking, suba até o final da trilha da jaula verde. Mergulhe até a moeda usando flutuação.
26– Suba até a jaula verde. Espere o barco viking passar de ponta-cabeça por você, pule nele e use-o como apoio para alcançar a plataforma de madeira acima da jaula.
27 e 28– Limpe os Os no topo da roda gigante.
29– Use Yoshi para pegar a borboleta azul que aparece na praia embaixo dos trilhos da montanha russa, depois do Episódio 5.
30– Atrás da entrada da montanha russa.



Sirena Beach

Fora do Hotel Delfino

1– Embaixo d'água, em uma das pontas da praia.
2– Atrás do hotel, na mureta do segundo andar.
3– Regue o canteiro de flores redondo.
4– Apague uma das chamas da fachada do hotel.
5– Molhe a pequena escultura quadrada perto das cadeiras de praia.
6– M em uma parede perto do hotel.
7 e 8– Salve o casal de Nokis que está soterrado embaixo da gosma elétrica do Episódio 1. Eles estão perto de uma das fontes.
9– Embaixo de uma das cabanas.
10 e 11– Mais um casal de Nokis com gosma até o pescoço. Encontre-os perto das cadeiras de praia, no episódio 6.

Dentro do Hotel Delfino (todas as portas estão abertas no episódio 7):

12 e 13– Um triângulo no primeiro (térreo) e outro no segundo andar.
14 e 15– Dois Xs, um no segundo andar e outro no terceiro.
16– M no terceiro andar.
17– Molhe o lustre do teto do terceiro andar.



18– Molhe o abajur em um dos cantos do terceiro andar.
19– Molhe as estantes do quarto que tem um pôster de um Boo.
20– Molhe o pôster do Boo e passe para o quarto seguinte.
21– Nos corredores do sótão.
22– M no centro dos corredores do sótão.
23– Em um quarto do segundo andar.
24– Use Yoshi para comer o Boo no quarto cheio de abacaxis e passe para o quarto seguinte.
25– Em um quarto do segundo andar.
26– Molhe um quadro branco de um dos quartos.



27– Coma um Boo dos corredores do sótão.
28– M dentro do cassino.
29– Dê uma bundada em um dos caça níqueis do cassino.
30– Molhe uma das fontes do cassino.



NOKI BAY

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9– Suba pelo corredor vertical, ao lado do paredão que se abre com jatos de água nos ladrilhos, e entre no buraco à esquerda. Siga pelo túnel e use o buracão preto para ser catapultado até o topo do penhasco. Dali você tem acesso a todas essas primeiras moedas. Vá descendo pelos paredões do desfiladeiro, molhando os ladrilhos e pegando as moedas nos buracos. Use também o corredor vertical principal para entrar em todos os buracos.



10– Embaixo do local onde você lutou contra o cara do canhão no Episódio 1, há uns buracos no paredão. Flutue até ele partindo de uma plataforma no mesmo nível.
11– Vá subindo no caminho para a nascente da cachoeira. Quando chegar ao mais alto mecanismo de elevação movido à água, caia no buraquinho dali e esguiche o paredão a sua frente. Flutue até lá, agarre-se na beirada e vá seguindo até encontrar um corredor vertical. Suba chutando as paredes.
12 e 13– No mesmo paredão da moeda anterior, existem algumas áreas secretas que se revelam após serem molhadas.



14– Em um buraco acima do local da caixa FLUDD vermelha.
15– Use o foguete na trilha vertical de moedas do local da moeda anterior. Pule antes de decolar.
16– Siga a trilha de moedas que leva para o fundo do mar, no local onde desemboca a cachoeira.
17– M em um paredão (o local pode ser visto na apresentação do episódio 6)
18– Suba até o topo da concha do Episódio 6 e flutue até um pequeno buraco no paredão.
19 e 20– Pegue o turbo no local da moeda 10 e acione os Os.
21 e 22– Flutuando acima do mar. Prefira episódios em que a água não está mais tóxica.
23– Dentro do primeiro labirinto que se abre no paredão.
24– Em um buraquinho no segundo labirinto que se abre no paredão. Use o foguete para alcançá-lo.
25 e 26– Molhe as urnas dentro da sala onde se pega o Shine do Episódio 2.
27, 28, 29 e 30– Em cima de pilares da cidade submersa acessada nos episódios 4 e 8.

PIANTA VILLAGE

1– M logo atrás de você, quando começa a fase.
2– Atravesse a ponte do começo da fase e suba na palmeira gigante à esquerda. Suba na palmeira gigante à esquerda onde há numa plataforma de madeira em uma das folhas.
3– No matagal perto da palmeira da moeda anterior.
4– M na estrutura logo à sua frente, ao cruzar a ponte.
5– M na parede do local onde está a árvore de frutas.
6 e 7– Lave os dois triângulos, um perto da piscina natural e outro perto de uma pilha de caixotes.
8– No topo da palmeira gigante que é a linha de chegada da corrida com Piantísssimo.
9– Siga o riozinho que sai do lago no meio da vila e pegue a moeda embaixo da ponte perto da pilha de caixotes.
10– No final do riozinho.
11– Molhe a grade da palmeira vermelha do centro da fase.
12– Molhe o passarinho azul perto da caixa FLUDD vermelha.
13– Molhe a placa de madeira perto da ponte do começo da fase.
14– M embaixo da vila.
15– Escolha um episódio que se passe à noite, suba no cogumelo dourado e jogue água em direção à lua.
16– Dê uma bundada, à noite, no nariz da estátua da piscina natural.
17– Pegue FLUDD de volta no episódio 3 e limpe o M embaixo dele.
18– Pegue FLUDD de volta no episódio 3 e limpe a área perto da ponte do começo para revelar um M.
19– Pegue FLUDD de volta no episódio 3 e apague o Pianta em chamas.
20, 21 e 22– Pegue Yoshi e coma duas colméias (perto do ovo e atrás de uma árvore perto da piscina natural) e as borboletas azuis que estão em cima do cogumelo vermelho, ao lado da árvore de frutas.
23, 24, 25, 26, 27, 28, 29 e 30– Converse com os Piantas soterrados em tinta flamejante do episódio 6, depois de salvá-los, é lógico. Oito deles lhe darão um prêmio especial.



CORONA MOUNTAIN

1– Na segunda plataforma onde se pode descansar.
2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 e 10– Com o bote, no final do lago de lava. Ⓝ



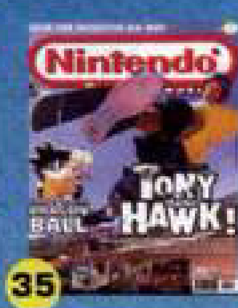
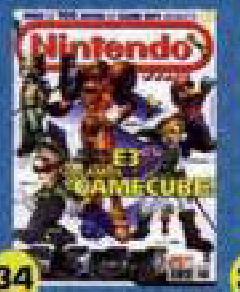
PERDEU ALGUM NÚMERO?
Não vacile, complete já sua coleção!









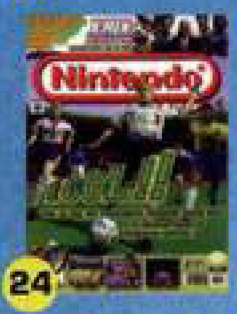




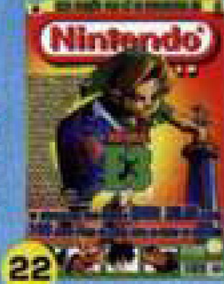


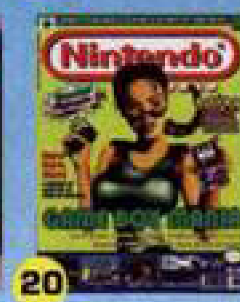


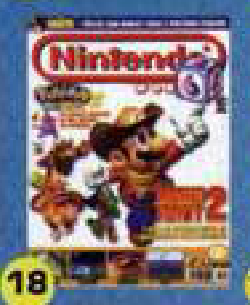






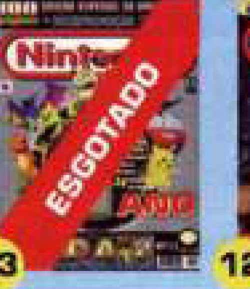
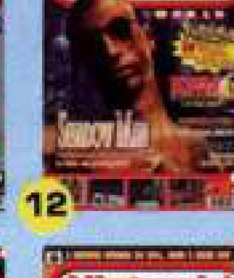




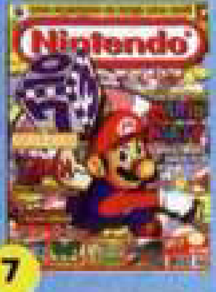




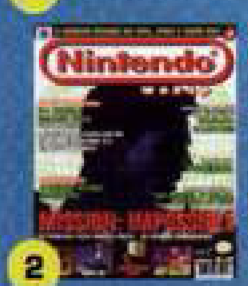







EDIÇÕES 01 A 40 - R$ 4,90
A PARTIR DA EDIÇÃO 41 - R$ 5,90



FRACTA

www.heroi.com.br/nintendoworld

Solicite os números atrasados à: Conrad Editora do Brasil - Caixa Postal 07535 - CEP 06296-990 Vila dos Remédios - Osasco - SP. O pagamento pode ser feito de duas formas: envie por correio um cheque nominal à Conrad Editora do Brasil Ltda., ou faça um depósito em qualquer agência do Banco Itaú com os seguintes dados: Itaú (341) - Agência 0775 (Aclimação) C/C 43777-5 - Favorecido: Conrad Editora do Brasil Ltda.

Lembre-se: ao fazer o pedido, informe seu nome completo, endereço, CEP, cidade, estado e data de nascimento. Você deve ainda informar o nome da revista, a edição e a quantidade de revistas que quer receber. Junte ao seu pedido o cheque nominal ou o comprovante de depósito. NÃO MANDE DINHEIRO DENTRO DO ENVELOPE! Se preferir, para a opção de depósito em conta, você pode mandar as informações e o comprovante, pelo fax (11) 3346-6078. Em todo o Brasil, você pode pedir para o seu jornaleiro encomendar os seus exemplares diretamente na distribuidora DINAP de sua cidade. Em São Paulo, você também pode comprar na Conrad Editora: Rua Simão Dias da Fonseca, 93 - Aclimação.



STARFOX ADVENTURES

Raposa em pele de aventureiro! A primeira parte da sensacional missão no planeta dos dinossauros

Por Eduardo Trivella

Você já ficou fascinado pela beleza de Star Fox Adventures e por sua primorosa jogabilidade. E se começou a jogar este último título da Rare para GameCube, já percebeu que a aventura é gigantesca e bastante trabalhosa. Para os aventureiros que estão explorando o planeta dos dinossauros, preparamos um detonado para que a força bruta dos seres pré-históricos não supere a esperteza da raposa e dos leitores da NW. Mas antes de entrar no passo a passo de SFA, vamos dar uma geral nos controles. Eles são divididos em dois grupos principais: os controles de exploração e os da Arwing.

Exploração

Alavanca de Controle: mover os personagens; ação evasiva para esquerda ou direita
Direcional: alternar as funções do PDA
A: usar o bastão; executar ações especificas da situação; usar item selecionado no inventário
B: guardar o bastão, cancelar ações
Alavanca C: abrir e navegar pelo inventário
Start: menu de Pausa
L: centraliza a câmera atrás do personagem
R: escudo
Y: os itens do inventário podem ser configurados neste botão
X: cambalhota

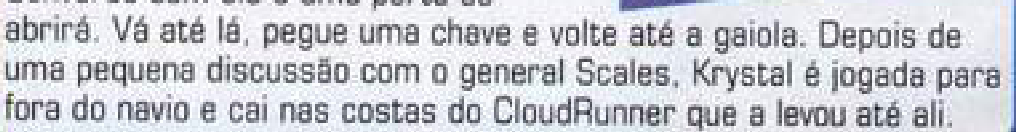
Arwing

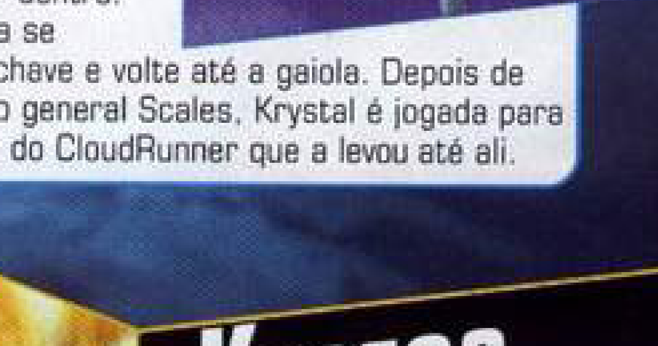
Alavanca de Controle: manche (igual a avião: pra cima vai pra baixo e vice-versa)
Direcional: sem função
A: laser
B: bomba (necessário estar com o item)
Alavanca C: sem função
Start: menu de Pausa
L / R: aperte levemente para voar com a nave na vertical e aperte até o fim para dar um giro evasivo para esquerda ou direita
Y: aceler
X: desaceler



SnowHorn Wastes

Você começa o jogo controlando Krystal. Na batalha contra a fortaleza voadora, destrua o leme e os canhões que atiram em você (nem se preocupe muito, pois é impossível morrer aqui). Quando o navio se virar, atire bem no meio dele que, sem demora, você já estará no convés. Dê um giro pela área e ache uma gaiola com um pequeno CloudRunner dentro. Converse com ele e uma porta se abrirá. Vá até lá, pegue uma chave e volte até a gaiola. Depois de uma pequena discussão com o general Scales, Krystal é jogada para fora do navio e cai nas costas do CloudRunner que a levou até ali.





Krazoa Palace



Assim que descer do CloudRunner, siga em frente e procure uma porta em que aparece o símbolo da Alavanca C. Use a chave que você pegou no galeão, pegue o barril explosivo dentro da pequena câmara e jogue-o na fileira de caixotes. Pegue outro barril, desça a rampa e jogue-o na parede rachada. Vá

ThornTail Hollow

Depois de assistir à apresentação dos personagens da equipe Star Fox, selecione Dinosaur Planet e voe com a Arwing através de um anel dourado para pousar em ThornTail Hollow e começar a aventura de verdade!
O primeiro passo é encontrar o bastão que caiu das mãos de Krystal no começo do game. Ele está num canteiro de flores. Depois de se armar, siga em frente e espere que quatro SharpClaws apareçam. Dê cabo deles e vá até a abertura que se abriu em uma das paredes. Use o bastão para levantar a pedra e caia no buraco para pegar o primeiro upgrade do bastão: o Fire Blaster. Dê um tiro com ele no símbolo do sol para abrir a grade, volte até o local de seu combate com os SharpClaws e dê outro tiro em mais um símbolo. Entre na câmara e fale com a rainha EarthWalker.
Agora é hora de achar dinheiro, pois você precisa comprar um presente para o WarpStone (o gigante de pedra). Vasculhe a área, levante pedras com o bastão, junte dez Scarabs, entre na loja e compre o item Rock Candy. Vá até perto de sua nave e encontre uma planta redonda. Dê um tiro nela com o Blaster e recolha as sementes (Bomb Spore). Plante uma delas perto da parede rachada ao lado da cachoeira e depois estoure a planta com o Blaster. Dê o Rock Candy ao WarpStone e escolha Ice Mountain como destino.

Ice Mountain

Depois de assistir a Tricky sendo aprisionado, pegue um barril explosivo e detone a fileira de caixotes que protege dois ShapClaws. Acabe com eles e um símbolo surgirá acima da porta da prisão. Vá até lá e dê um tiro no símbolo.
Entre e você começará uma corrida com os SharpClaws em cima de uma motoca doida. Chegue na frente deles para se encontrar com Tricky. O dinozinho pode fazer vários truques, mas para isso ele precisa estar alimentado. Portanto, ache logo uns cogumelos chamados Blue GrubTubs para que ele fique de pança cheia e lhe obedeça quando você precisar.
Siga em frente partindo do lago onde você caiu com a motoca e ache alguns cogumelos perto de uma grade. Alimente Tricky e se posicione sobre o local onde o chão está mais escuro. Use o comando "Find Secret" no menu de Tricky para que ele cave ali e depois o comando "Stay" para que ele fique em cima do botão que apareceu e você possa passar pela grade que se abriu. Use o bastão no botão da parede e uma plataforma aparecerá para que você possa cruzar a ponte quebrada.
Depois de passar para o outro lado, mande Tricky cavar na parede e acompanhe-o.

andando pelo caminho aberto até encontrar um EarthWalker caído com um barril ao lado. Use o barril para estourar os caixotes e abrir caminho. Pegue mais um barril, atravesse o corredor e estoure a parede rachada do final.
Passe para a próxima sala, pegue o barril e coloque-o em cima do botão no chão em frente a ele. Caminhe até o EarthWalker e converse com ele para enfrentar o primeiro teste dos espíritos.

Krazoa Shrine

Para chegar ao primeiro espírito, siga o único caminho possível e use o barril explosivo para matar um inimigo e destrancar a porta. Na próxima sala, pise no botão e corra antes que a porta se feche. Quando enfrentar o Teste da Observação, tudo o que você tem a fazer é adivinhar três vezes onde o espírito se escondeu. Em posse do espírito, você automaticamente volta para Krazoa Palace. Use o elevador perto do EarthWalker para chegar ao local onde você deixará o espírito e onde Krystal será aprisionada.





SnowHorn Wastes

Siga em frente até chegar a uma clareira onde Tricky se mete à besta com alguns SharpClaws. Salve a pele dele e aprenda o comando "Heel" que serve para chamá-lo quando você quiser seu ugares que Tricky pode cavar e achar dois Alpine Roots, um PukPuk Egg (item de recuperação de energia) e um buraco para aumentar a barra de energia delas, mande Tricky cavar na parede do bastão.

Leve as Alpine Roots para o SnowHorn (mamute) que está ali perto e ele lhe dará um saco para você guardar até cinqüenta Scarabs e ainda fará o gêiser parar de jorrar, para que você possa empurrar o bloco até a parede e sair dessa área. Vá descendo a ladeira e, à esquerda, você verá um caminho formado por pequenos blocos de gelo e um SnowHorn no final. Não há nada importante aqui, portanto, siga para ThornTail, mas lembre-se do local, pois você terá que voltar lá mais tarde. No final do caminho, pague 25 Scarabs ao guarda para passar. Quando chegar a um pequeno braço d'água nade até o outro lado e não se preocupe com mais nada, por enquanto.

Tricky sai correndo em direção à mamãe. Vá atrás dele e depois saia em busca de cogumelos brancos (White GrubTubs) para a rainha EarthWalker. Antes de iniciar a procura, aproveite que você agora pode carregar cinqüenta Scarabs e visite a loja para comprar alguns itens como o Hi-Def Display Device (nome enjoado pra binóculo), BafomDad Bag (sacola para guardar BafomDads – itens que permitem a continuação do ponto onde você morre), FireFly Lantern (lampião que funciona com vaga-lumes) e a bola de Tricky.



SnowHorn Wastes

Use a Gate Key na fechadura que está perto do guarda ao qual você teve que pagar 25 Scarabs um tempo atrás, passe para o outro lado da grade e suba para a esquerda. Ande até encontrar a tromba de um SnowHorn que está preso no gelo. Fale com ele e ele lhe pedirá Frost Weeds (ervas congeladas), umas pipocas brancas que caem por ali. Enquanto combate os SharpClaws, use o comando "Find Secret" de Tricky para que ele leve as Frost Weeds até o SnowHorn. Depois que ele for libertado da prisão de gelo, volte até a Arwing e prepare-se para mais uma missão espacial. Só que para a Arwing levantar vôo, você precisa de células de combustível (Fuel Cells). Se não tiver encontrado nenhuma até agora (o que é pouco provável), compre algumas na loja de ThornTail Hollow.

ThornTail Hollow

Agora vá até a estrutura circular à esquerda de quem sai da loja e mande Tricky cavar ali na parede rachada. Passe para o outro lado e desça. Atravesse para o outro lado da loja e mande Tricky cavar na parede rachada. Dentro do pequeno túnel, plante uma Bomb Spore no meio do lago, atire nela e desça pelo buraco para pegar mais um upgrade do bastão: o Rocket Boost.

Saia do buraco e vá voltando até encontrar um pequeno buraco brilhante no chão. Use o Booster ali para ser catapultado para cima. Vá até o meio da pequena ponte natural, plante uma Bomb Spore, atire nela e você terá um bloco para arrastar para cima do botão que abre a grade dessa área.

Dali, converse com o ThornTail e, se você já tiver uma FireFly Lantern, poderá plantar uma Bomb Spore no local em que ele está deitado, explodi-la e descer para pegar os cogumelos brancos para a rainha. Se não tiver a lanterna, volte até a loja e compre uma. Você deve pegar seis cogumelos – alguns deles estão no escuro e é pra isso que serve a lanterna, juntamente com os vaga-lumes que você acha ali por perto. Algumas dessas áreas escuras possuem locais para a plantação de Bomb Spores. Dê uma geral na área e depois volte para curar a rainha. Em retribuição, ela lhe entrega uma chave (Gate Key). Seu objetivo agora é conseguir a primeira SpellStone, que está em DarkIce Mines. Só que antes você precisa dar uma passadinha em SnowHorn Wastes pra resolver uns probleminhas. Suba a escada que você desceu quando voltou de lá e, quando chegar ao braço d'água, mande Tricky ficar em cima do botão e suba a pequena mureta para acionar a chave que muda o curso da água.



DarkIce Mines

Voe através de três anéis dourados para poder pousar em DarkIce Mines. Quando pousar em uma área cercada por lava, escolha qualquer um dos caminhos e vá seguindo até chegar a um local com neve e alguns SnowHorns. Uma das cabanas tem neve cobrindo a entrada, mas há uma rachadura aparente. Mande Tricky cavar ali. Passe pelo pequeno túnel feito por seu "cãozinho" e mate os dois SharpClaws para quebrar o selo que impede a passagem à próxima câmara. Use o bastão na pequena caixa de metal que está no chão, pegue a chave das correntes (Shackle Key) e volte para o exterior.
Procure o SnowHorn que está acorrentado e liberte-o. Por sua bondade, você acaba ganhando uma engrenagem (Bridge Cog). Siga pelo caminho marcado entre a neve e desça à esquerda pela mureta. Vire à direita e vá pulando pelas plataformas até o final. Use a engrenagem para completar o painel na parede, acione a alavanca a seu lado e veja uma pequena ponte aparecer.
Atravesse essa ponte e salve o SnowHorn que está sendo massacrado por dois SharpClaws. É nessa hora que Tricky aprende o comando "Flame" que serve para derreter gelo. Depois da mensagem de incentivo, o SnowHorn fala que precisa de comida. É hora de procurar umas guloseimas para o meninão! Caia na vala ao lado do mamute e siga na direção de onde vêm as bolas gigantes. No final do caminho, use Flame para derreter a parede de gelo e depois Find Secret para achar uma Alpine Root enterrada no chão.
Volte até o SnowHorn e lhe dê o quitute. Mas um cara daquele tamanho não se contenta com tão pouco, então, volte ao local onde você libertou o SnowHorn acorrentando e procure uma cabana com gelo impedindo a entrada. Acione Tricky e seu Flame, entre na cabana e bote fogo na pilha de gravetos para derreter o gelo do chão. Caia pelo buraco formado, derreta mais uma parede de gelo e faça Tricky cavar o chão para encontrar mais uma Alpine Root. Arraste o bloco até formar uma escada para a saída e volte para alimentar mais uma vez o SnowHorn.

Com o gigante da pré-história de bucho cheio e pronto para a ação, suba na plataforma ao lado dele e monte em seu lombo. Use-o para arrebentar o grande portão e chegar a uma nova área. Observe o SharpClaw mandando bala com o canhão no gelo lá atrás, é aí que você deve ir agora.
Procure uma plataforma para poder descer das costas do animal e use Tricky para derreter a parede de gelo. Suba a escadinha, observe o painel de engrenagens na parede e use o Booster para alcançar a plataforma mais alta. Vá pulando pelas plataformas de madeira até a entrada de uma pequena caverna e o SharpClaw que controla o canhão. Mate-o e você verá outros saindo do abrigo no centro dessa área. Use o canhão para abater cinco deles e também para acertar o alvo com um X à sua direita. Quanto mais você segurar o botão A, mais longe irá o tiro. Se ficar sem munição, recarregue a barra de energia do bastão com a pedra preciosa ali do local.
Desça, entre no mocó de onde saíram seus inimigos, use o bastão na caixa de ferro para pegar uma engrenagem e pegue outra na câmara que estava selada com os símbolos de cinco inimigos. Agora vá até a abertura que você criou com os tiros de canhão e caminhe até uma parede de gelo. Flame nela e pegue a última engrenagem. Volte até o painel da engrenagem (no caminho para o canhão), posicione as três e acione a alavanca.
Atravesse a ponte que apareceu, mande Tricky cavar um buraco na parede e siga-o. Atire com o Blaster no símbolo do alto de uma das paredes e bote Tricky para incendiar as quatro fornalhas da sala. Você tem um minuto para isso – tempo mais do que suficiente. Uma porta se abrirá, mas antes de passar por ela, leia a placa que está do lado de fora. Um salto de fé resolve o seu problema: atravesse a ponte anteriormente invisível e mande Tricky derreter o pequeno bloco de gelo para que você pegue o item.



Volte até a área onde há um SnowHorn andando numa daquelas rodas de rato de laboratório e atravesse o caminho das plataformas de chamas giratórias. Use a chave para libertar Tricky no final do caminho e volte com ele até aquela abertura feita quando você matou os SharpClaws da área. Derreta o gelo e use o bastão para pegar mais uma chave. Volte à cela ao lado daquela em que Tricky estava e liberte Belina Te. Fale com a prisioneira e ela, num acesso de fúria e elefantíase, quebrará a parede. Ponha Tricky para cavar, passe para o outro lado e derrube as estalactites com tiros de Blaster. Pule por elas e use o bastão no buraco da parede para liberar uns blocos de gelo lá pra cima. Agora vá até o local onde o Booster pode ser usado e suba. Use os blocos de gelo para alcançar a passagem do outro lado do rio gelado. Empurre o bloco de concreto para baixo e desça o paredão. Passe pela abertura, desça e caminhe pelas esteiras rolantes, desviando dos jatos de fogo até chegar ao fundo das minas e se reencontrar com Belina Te. Depois de um breve papo, entre no grande salão lotado de SharpClaws e outros inimigos. Procure uma escada, suba por ela, pegue o barril explosivo e vá subindo a trilha desviando dos barris que rolam em sua direção. No final, vire a esquerda e solte o barril no local onde ele pode ser colocado (há um símbolo desenhado no chão). Suba a escada que está ali perto e acione o mecanismo que trará o barril explosivo para cima. Pegue-o de volta e leve-o para explodir a parede rachada que se encontra após as quatro chamas que são expelidas em uma plataforma redonda.

Entre nessa câmara e use o bastão para fazer surgir uma ponte perto de onde saem aqueles barris rolantes. Volte até lá e atravesse. Siga o caminho que as bolas rolantes descrevem e acione o mecanismo no final. Uma ponte se erguerá próximo ao canhão que não parava de atirar quando você estava carregando o barril explosivo. Atravesse essa ponte, suba a escada e dê descanso eterno ao SharpClaw que controlava o canhão. Aproveite que agora você está no comando e use-o para estourar os dois alvos marcados com um indicador, nos dois grandes pilares da área. Desça todo o caminho de volta e atravesse a ponte que se formou.

Suba na plataforma luminosa e se transporte para a sala do chefe Galdon. Para derrotá-lo, você precisa primeiramente tirá-lo do gelo em que está envolvido usando Tricky e seu Flame. Depois, dê um jeito de ir para trás dele e acerte seu rabo três vezes com tiros de Blaster ou golpes de bastão. Use Stay de Tricky para distraí-lo se não estiver conseguindo chegar até lá. O bicho vai ficar uma fera depois de atingido no rabo e vai engolir você. Golpeie o badalo de dentro das entranhas do monstrão, ele ficará realmente irado e vai começar a dar golpes com a cabeça e a atirar bolas de energia verde em você. Se for atingido várias vezes, não se esqueça de recuperar a energia quebrando os caixotes espalhados pela sala. Desvie de todos os ataques e permaneça perto dele até que ele comece a puxar ar para recuperar o fôlego. Essa é sua chance! Use o Blaster para atingi-lo três vezes no coração e ser tragado novamente para o interior do lagarto superdesenvolvido. Mais uma vez, é hora de concentrar os golpes no badalo do bicho, mas desta vez, a SpellStone cai em suas mãos!

Volte ao local onde você conseguiu a terceira engrenagem e use a trombeta em cima do símbolo desenhado no chão. Monte em seu companheiro SnowHorn e atravesse com ele a nevasca. Para achar o caminho correto, oriente-se pela trilha de Alpine Roots. Tricky vai sumir temporariamente e o SnowHorn vai se oferecer para continuar ajudando. Aproveite a mamutada, digo, a boiada e use a força dos chifres do bicho para arrebentar o obstáculo de madeira. Desça na plataforma ali do lado e atravesse a passagem que o mamute abriu.

Elimine os dois SharpClaws para quebrar o selo e atravesse para o outro lado. Suba na motoca SharpClaw e guie até capotar. Ande pela esteira rolante, desviando dos jatos de fogo e mate os três SharpClaws da área para quebrar mais um selo, mas não utilize essa passagem ainda, pois Tricky não está com você. Procure um local para usar o Booster, suba, passe pelo pequeno buraco e siga a trilha das bolas gigantes até encontrar um símbolo do Blaster na parede. Atire nele e depois acione a caixa de metal com o bastão para ganhar a chave de prata (Silver Key).

Depois de assistir a uma breve seqüência com Belina Te, você aparecerá perto da Arwing. Embarque e rume de volta a Dinosaur Planet (atravesse um anel dourado) para procurar mais SpellStones e Krazoa Spirits. Mas isso fica para o mês que vem, pois acabou nosso espaço nesta edição.



ESTRATÉGIA

Castlevania: Harmony of Dissonance™

Comandos

A: salto (pressione duas vezes para salto duplo)
B: ataque
L / R: Dash
Start: inventário
Select: tela de mapa
↓, ↑ + A: supersalto
↑ + B: arma secundária

Legenda

HP: pontos de energia
MP: pontos de magia

Quebramos a harmonia do castelo e detonamos todos os males escondidos atrás da capa do Conde Dracula! Por **Alex Figueiredo**

Sem medo de maldições ou lendas populares, a Nintendo World **novamente enfrentou uma aventura na luta contra o mais clássico dos inimigos da fantasia do terror. Conde Drácula está de volta em** Castlevania: Harmony of Dissonance **trazendo uma turma de novos servos do mal para complicar sua missão de salvar o mundo. Nada de crucifixo ou dos fedorentos dentes de alho. Para acabar com o chupa-sangue, você só precisa seguir nossa estratégia. Vai na fé!**

Entrance A

Após uma breve conversa com Maxim, siga para a direita, ignore o Golem e acesse a Entrance Area. Use o chicote na primeira estátua e crie uma rampa. Explore o lugar em busca de itens e detone os inimigos para ganhar experiência. Você encontrará o primeiro Save Point, salve seu progresso e siga para Marble Corridor, à direita.

Castelo A

Marble Corridor A

Pegue o Castle Map 1 e siga para a porta no canto superior esquerdo. Empurre a caixa que está sobre a plataforma até a parede do lado esquerdo, pegue o Ice Spellbook e um Heart Max. Siga para a direita e não deixe de pegar o machado e os itens. À frente, você encontrará o primeiro chefe.

Chefe: Giant Bat

Nível: 10 | HP: 400 | Exp: 66



Use o machado como arma secundária e equipe o Ice Book. Faça ataques de gelo até acabar com o seu MP. Em seguida, ataque com o chicote e evite as investidas do inimigo.

Shrine of the Apostates A

Ande pelo lugar e vá detonando inimigos para ganhar experiência e subir dois ou três níveis. Faça uma busca por itens e siga para o extremo direito da área para enfrentar o segundo chefe.

Chefe: Living Armor

Nível: 13 | HP: 900 | Exp: 110



Ataque com a arma secundária combinada com o Ice Book e use seu chicote repetidas vezes para acabar com este inimigo. Ele é um dos mais fáceis do game.

Vá para a direita e pegue item Lizard Tail. Este item lhe permite aprender a técnica de Slide – uma habilidade muito parecida com a de Nathan, em Castlevania: Circle of the Moon – e ajudará você nas passagens mais estreitas.
Siga pela passagem do lado esquerdo e volte para o Marble Corridor, mais precisamente para o ponto onde você encontrou o mapa 1. Entre pela passagem no chão e siga para a direita até a Room of Illusion. Pegue os itens e use o teleporte.

Castle Treasury B

O teleporte leva você, rapidamente, do Castelo A para o Castelo B – e essa passagem de um castelo a outro será feita algumas vezes.
Vá para a direita e caia pela primeira passagem no chão. Você enfrentará um inimigo monstruoso. O objetivo é derrubá-lo para que ele quebre a pedra que bloqueia o caminho. Fale com o mercador, compre o Castle Map 2 e, se interessar, compre também algum outro item. Explore o lugar em busca de itens e siga para a Skeleton Cave.

Skeleton Cave B

Siga sempre em frente e pela esquerda, para encontrar um crânio gigante. Bata nele com o chicote e faça uma plataforma para seguir no caminho. Após encontrar Maxim, vá para a esquerda e salve o seu jogo. Mais à frente você lutará contra o terceiro chefe.

Chefe: Skull Knight

Nível: 20 | HP: 1600 | Exp: 339

Use o item da mão como arma secundária combinada com o Fire Book. Em sua primeira forma, o chefe aparece com escudo e espada, mas não oferece muita resistência. Ataque incessantemente com magia e se esquive da perigosa espada do inimigo. Caso você fique encurralado, use as plataformas para saltar por cima do chefe e dar a volta. Em sua segunda forma, o inimigo perde a espada, mas ganha um ataque que varre toda a tela e causa muito dano em sua energia. Uma boa estratégia é ficar parado sobre as plataformas quando o inimigo estiver pronto para desferir esse ataque. Em sua terceira forma o inimigo descarta o escudo. Faça ataques contínuos e, quando ele disparar o raio em sua direção, abaixe-se e não pare de atacar.

ÁREAS

Entrance	Chapel of Dissonance
Marble Corridor	Sky Walkway
Room of Illusion	Clock Tower
Skeleton Cave	Aquaduct of Dragons
Castle Treasury	Luminous Caver
Shrine of the Apostates	Final Battle
Castle Top Floor	Save Point
The Wailing Way	Teleport Room

Após vencer, vá para a esquerda e pegue a Sylph Feather que lhe dará o salto duplo. Saia da Skeleton Cave e siga para o Castle Top Floor.

Castle Top Floor B

Sem refresco você já vai direto encarar outro chefe.

Chefe: Minotaur

Nível: 20 | HP: 1920 | Exp: 339



Ataque freneticamente usando o chicote e desvie quando o inimigo descer com o machado sobre você. Se o monstro caminhar em sua direção, salte na plataforma e depois o acerte enquanto ele estiver prensado contra a parede. Se o cara arremessar o machado contra você, abaixe-se e acerte suas pernas.

Chefe detonado, siga para a esquerda, pegue o Life Max e o Wind Spellbook. Vasculhe a área em busca de itens, depois vá para a Luminous Cavern, que é o lar do monstro Golem.

Luminous Cavern B

Chefe: Golem

Nível: 18 | HP: 1408 | Exp: 273



Mais um chefe que impressiona pelo tamanho, mas que não oferece um desafio tão alto. Repita a seqüência utilizada contra o Minotauro e você não perderá a batalha.

USANDO OS MAPAS

São dois mapas neste game, classificados como "Castelo A" e "Castelo B". Ambos possuem as mesmas áreas – que podem ser identificadas através da legenda de cores –, mas com layout e itens diferentes. Na estratégia, verifique se o nome da área termina com "A" ou "B" para saber em qual mapa você deve estar.

Luminous Cavern B

Logo que vencer o Golem, vá para a direita e mova a alavanca. Espere a plataforma subir e siga para pegar o Suspicious Mirror e a Yellow Stone. Mais uma vez, ande à procura de itens e, se quiser, compre algo no mercado. Em seguida, use o teleporte para voltar ao Castelo A. Siga para a esquerda para entrar na área Sky Walkway.

Sky Walkway A

Vá para a direita e encontre Maxim. Depois, vá para a direita para enfrentar mais um inimigo.

Chefe: Devil

Nível: 27 | HP: 2176 | Exp: 627

Use a cruz como arma secundária combinada com o Fire Book. Cuidado para não encostar neste inimigo, se isso acontecer, seu personagem ficará envenenado – em "Curse". Você precisará ter um bom estoque de poções Uncurse para voltar ao estado normal depois do envenenamento. Para derrotá-lo, abaixe quando o inimigo executar disparos pela boca e salte quando ele preparar o ataque com a mão. Mantenha os ataques com a cruz. Caso fique encurralado, salte nas plataformas para fugir.

Siga para a direita e pegue o Night Google, que lhe permite enxergar em áreas escuras. Explore a área para abrir o mapa e colete mais alguns itens. Equipe o Night Google e siga para o extremo esquerdo da área, você encontrará um lugar escuro, a única luz é a que sai dos óculos. Seguindo em frente, você terá acesso à área Aquaduct of Dragons.

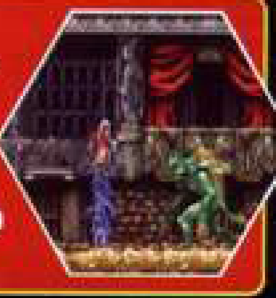
Aquaduct of Dragons A

Apenas siga para a direita até encontrar uma sala com lâminas no teto. Use a técnica Slide para vencer os obstáculos e, mais à frente, pegue a Blue Stone. Equipe esse item e salve o progresso, é hora de mais um chefão.

Chefe: Giant Merman

Nível: 30 | HP: 3520 | Exp: 1298

Com a Blue Stone equipada, ataque-o sem parar e, quando o monstro disparar em você, salte e ataque novamente. Ele vai se transformar em uma bola e sairá rolando, salte para cima de uma plataforma e evite perder energia.



Ele também chamará outros inimigos e, para não se atrapalhar, é melhor dar cabo deles primeiro. Uma boa estratégia é combinar o Fire Book e a cruz.

Vá para a direita, pegue o Life Max e saia pela porta no canto inferior direito acessando uma nova área.

Clock Tower A

Explorando a área você encontrará o inimigo Giant Armor. Acerte-o com o chicote até jogá-lo contra as engrenagens no canto da tela. Pegue os itens que aparecerão. Equipe todos, eles são os melhores no momento. Caminhe para enfrentar o inimigo mais fácil do game.

Chefe: Max Slimer

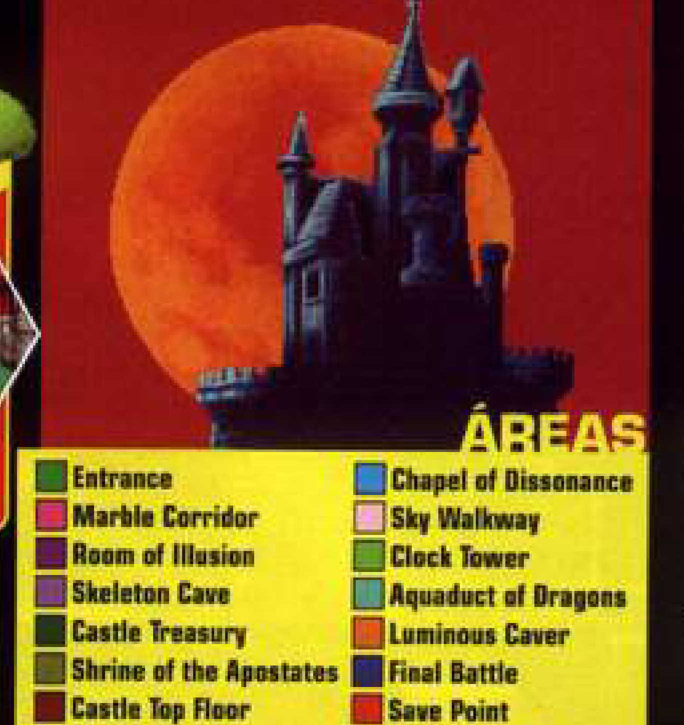
Nível: 32 | HP: 3680 | Exp: 1479

Mantenha-se abaixado e desferindo golpes com o chicote para destruir as bolhas menores. Se ficar sem saída no canto da tela, salte por cima do inimigo e continue com a mesma tática.

Após o combate, vá para a direita e siga pela primeira entrada do lado esquerdo, para pegar a Green Stone. Entre na próxima passagem à esquerda e, após uma conversa desagradável com a Morte, use o teleporte para ir até a Clock Tower B.

Clock Tower B

Siga para a direita até chegar à sala de Save e assegure seu progresso – agora você deverá permanecer um bom tempo sem salvar o jogo. Prosseguindo, você encontrará uma sala com uma Living Armor. Espere que ela ande e quando passar bem embaixo do martelo, pressione o botão que está no canto esquerdo. Isso jogará a armadura contra a parede e vai liberar uma passagem. Siga até a sala com uma bola e um outro botão. Pise no botão e corra para a esquerda. Quando encontrar inimigos use a técnica Slide e seja rápido. Para pegar os itens, você precisa chegar ao final do caminho antes da bola. Retorne para o teleporte e vá para a Clock Tower A. Refaça o mesmo caminho usado para chegar à sala onde você correu contra a bola (mas não salve seu progresso). Você precisará correr contra a bola por mais uma vez. Tenha muito cuidado para não cair nos espinhos e utilize os Slides para ser mais rápido. Pegue os itens e o Thunder Spellbook. Volte pelo mesmo caminho e procure uma parede invisível do lado esquerdo do corredor, usando a técnica Slide para encontrá-la. Pegue mais itens e use a Save Room para salvar o jogo. Resete o game e recomece a partida do último Save Point em que você esteve, com todos os itens recolhidos – só funciona se você seguir nossos passos corretamente e não salvar o game após o primeiro Save Point. Agora vá direto ao chefe.

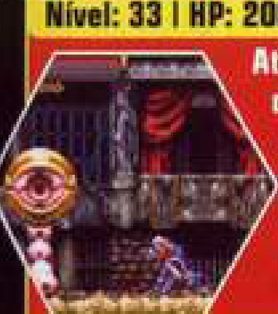






Chefe: Peeping Big

Nível: 33 | HP: 2000 | Exp: 1981



Ataque a cabeça do inimigo, dispare com magia e tome cuidado com sua cauda. E só!

Siga para esquerda até encontrar a sala com espinhos (a última contando de cima para baixo). Você verá um Medicine Jar, pegue-o e siga para a direita. Use o chicote no pilar grande até receber uma mensagem. Volte para a sala com espinhos e caia pela abertura no chão para pegar a Crushing Stone. Com essa pedra equipada você poderá carregar energia para o ataque do chicote e destruir paredes. Vasculhe a área e depois entre pela porta que leva ao Sky Walkway B.

Sky Walkway B

Pegue o item e entre na sala do chefe.

Chefe: Legion (Saint)

Nível: 35 | HP: 1920 | Exp: 2230



Utilize as plataformas para facilitar os ataques ao inimigo e capriche alternando chicotadas e magias. Este chefe possui quatro camadas protetoras e, após detonar todas elas, você deverá concentrar os ataques em seu corpo.

Vá para a esquerda, caia pela passagem no chão e entre na sala de Save à direita. Equipe a Crushing Stone no chicote, carregue o ataque e destrua a parede da direita para pegar o Heart of Vlad. Siga para a esquerda até encontrar uma sala com uma passagem bloqueada e, novamente, use o poder do chicote. Seguindo em frente você encontra mais um chefe.

Chefe: Shadow

Nível: 36 | HP: 1600 | Exp: 2362



O inimigo possui três formas diferentes, mas a tática para vencê-lo será a mesma para todas as formas. Chicotadas e magias para cima dele, sem dó. Tenha à mão itens contra envenenamento e não terá problemas.

Explore a área à procura de itens, depois siga para o Aquaduct of Dragons B e bisbilhote geral. Volte para a Clock Tower B e ao Castelo A. Vá para o Sky Walkway A e caminhe até a área que representa a posição onde você lutou contra Shadow no castelo B. Você encontrará Maxim mais uma vez e ele lhe entregará o MK's Bracelet. Siga para a Chapel of Dissonance A e explore toda essa área para encontrar uma porta trancada. Equipe o MK's Bracelet e prossiga para acessar o Castle Top Floor A.

Castle Top Floor A

Chegou a hora de lutar contra o demônio Pazuzu.

Chefe: Pazuzu

Nível: 38 | HP: 4500 | Exp: 2640

Este inimigo não é tão fácil quanto os anteriores. Pazuzu repete uma seqüência de dois saltos curtos, seguidos por um salto longo, um ataque com magia e a liberação de demônios. Ataque quando ele saltar para cima de você e recue usando o Dash. Evite seus tiros e ataque se puder.

Minotaur
Shadow
Legion (Saint)
Golem

Castelo B

Destrua os demônios com magia ou mesmo com o chicote e volte a atacar Pazuzu. Funcionará bem a combinação cruz com o Fire Book.

Depois da batalha, siga para a esquerda para encontrar Lydie. A garota será raptada mais uma vez e você deve continuar a exploração desta área para localizar a sala do chefe.

Chefe: Minotaur Lv2

Nível: 42 | HP: 4200 | Exp: 3228

O mesmo inimigo que você venceu antes, agora com uma nova arma. Ataque com o chicote e magia. Quando estiver encurralado, use as plataformas para escapar. Use o Dash para fugir do seu ataque com a bola e continue batendo sem parar.

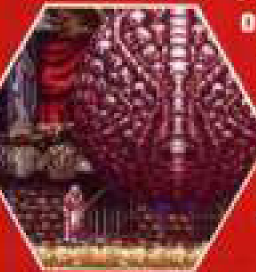
Após a batalha, pegue a Steel Tip e siga para a Skeleton Cave A.

Skeleton Cave A

Explore todo o lugar em busca de itens e solucione os quebra-cabeças de caixas até encontrar a sala do próximo inimigo.

Chefe: Legion (Corpse)

Nível: 43 | HP: 4620 | Exp: 3388



Use a técnica Slide e passe para o outro lado da sala para ter mais liberdade de movimentos. Espere que o corpo do inimigo se abra e revele um esqueleto, então, bata nos ossos ininterruptamente até arrebentá-lo.

Encerrada a batalha, siga para a esquerda e pegue o Cypher's Charm. Volte para a sala anterior à do chefe e entre pela passagem no teto. Siga para a direita, detone o primeiro Mimic e faça com que o segundo aperte o botão. Com o caminho livre, siga para pegar o Rare Ring e o Hint Card 5.

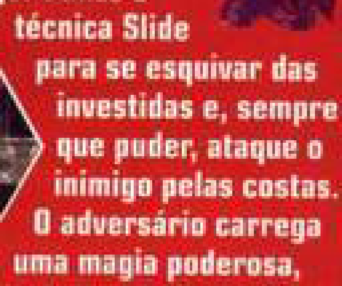
Siga para a esquerda até encontrar uma sala com três caixas. Suba na plataforma e empurre a última caixa, que está do lado esquerdo, para fora da plataforma. Depois de derrubar essa caixa, empurre-a para a direita de maneira que fique na beirada da fenda (não a deixe cair). Suba novamente na plataforma e empurre a caixa que está do lado direito para que caia em cima da primeira caixa. Alinhe a segunda caixa de modo que a lateral esquerda dela fique no meio da coluna preta (representando o mesmo desenho que está de fundo no cenário). Por fim, empurre a última caixa para cima das outras. Depois de empilhadas, empurre a terceira caixa para a direita para que ela caia da plataforma. Continue empurrando a pilha para a direita até alcançar a plataforma. Suba e pegue a Floodgate Key.

Luminous Cavern A

Vá para a sala de Save, salve o jogo e siga para a sala ao lado. Entre pela passagem no chão e vá para a esquerda até encontrar uma sala com uma cabeça de leão. Automaticamente, Juste usará a Floodgate Key na fechadura. Volte para a sala de Save, siga para a esquerda e entre pela passagem no chão. Continue seguindo para a esquerda até encontrar uma porta brilhante e entre para lutar contra o próximo chefe.

Chefe: Death

Nível: 48 | HP: 3920 | Exp: 4227



Comece atacando com magia e mantenha distância da foice afiada do inimigo. Utilize a técnica Slide para se esquivar das investidas e, sempre que puder, ataque o inimigo pelas costas. O adversário carrega uma magia poderosa, preste atenção às bolhas de luz, pois é onde o perigo surgirá. Salte quando Death lançar a foice em sua direção e aproveite para contra-atacar. A primeira batalha termina e você pode recarregar sua energia para o segundo round.

Chefe: Death

Nível: 49 | HP: 2800 | Exp: 4406

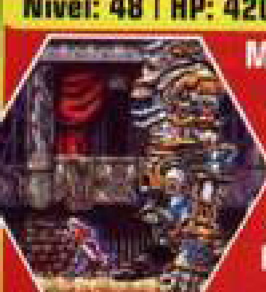


Dirija seus ataques contra a cabeça do inimigo, pois esse é seu único ponto fraco. Se você tocar, tanto na cabeça quanto na cauda do monstro, perderá muita energia. Chicoteie sem parar e dispare magias quando puder. Suba no corpo do inimigo para facilitar o ataque à sua cabeça e golpeie-a com força.

Com a vitória, siga para a esquerda e pegue a Griffin's Wing. Volte para a sala de Save e vá para a sala ao lado. Entre pela passagem que está no chão e siga para a direita para enfrentar mais outro inimigo.

Chefe: Talos

Nível: 48 | HP: 4200 | Exp: 4227



Mande ver nas chicotadas na perna que estiver brilhando e o inimigo não resistirá por muito tempo.

Pegue os itens que estão do lado direito e, à frente, pegue a Skull Key. Siga para o teleporte e retorne ao Castelo B. Vá até a Skeleton Cave B e dirija-se à sala de Save. Nesta sala, use a habilidade da Griffin's Wing para ter acesso à sala superior e pegue o Summoning Tome. Este é o último livro da coleção. Agora, siga para a Entrance B.

Entrance B

Faça uma limpa na área e siga subindo para a esquerda. Você encontrará a Lure Key e será possível abrir o outro Warp Room da Entrance Area.
Passe um pente-fino nas áreas Entrance A, Skeleton Cave A, Marble Corridor B, Room of Illusion B e Wailing Way B para obter diversos itens e ganhar porcentagem no mapa. Finalmente, siga para Marble Corridor.

Shrine of the Apostates B

Se achar necessário, lute contra alguns inimigos para somar mais experiência. Estando pronto, siga para o próximo chefe.

Chefe: Cyclops

Nível: 49 | HP: 4680 | Exp: 4406



Nada de táticas, apenas ataque sem trégua o filho da mãe. É baba!

Esteja certo de ter a Crush Boots em seu inventário – esse item é encontrado na extremidade esquerda da área Wailing Way B. Equipe o referido item e siga para o ponto de início do jogo, na área Entrance B. Use um supersalto para quebrar o teto da capela flutuante e pegue o Rib of Vlad. Repita a operação no Castelo A e pegue a Magical Armor.
É chegada a hora da batalha final. Para terminar a aventura você não precisa de mais nada, mas se quiser atingir a porcentagem máxima, precisará explorar todas as áreas cobertas do mapa nos dois castelos.
Isso feito, siga para a Final Battle Area A.

Final Battle Area A

Bem, até esse momento os inimigos não ofereceram um desafio à altura de Castlevania, mas as coisas vão se complicar daqui para frente. Maxim é seu próximo e mais difícil desafio, mais casca do que o próprio Drácula. Amenize sua dor e tenha em mãos itens para recuperar HP e MP.

Chefe: Maxim

Nível: 46 | HP: 4800 | Exp: 0

O principal ataque de Maxim é a invocação, ele se multiplica e lança seus clones em cima de você. Para fugir desse ataque, use a Summoning Tome combinada com uma arma secundária, isso manterá você invencível por um curto período. Essa é a única tática que funciona contra Maxim, de resto, é tentar acertá-lo à média distância. Recupere sua energia quando necessário e, após um sufoco danado, você conseguirá dar cabo dele.

Logo em seguida à sua vitória, você assistirá ao final do jogo. Perceba que a tela de título mudou para a cor vermelha. Carregue o mesmo arquivo de jogo e, ao fazer isso, você verá que não está mais no Castelo A, mas sim no B – o Castelo A estará com 100%.
Salve o jogo e siga para enfrentar Maxim novamente. A batalha contra ele é exatamente a mesma, portanto, use a estratégia idêntica para vencê-lo. Você conseguirá um segundo final para o jogo.



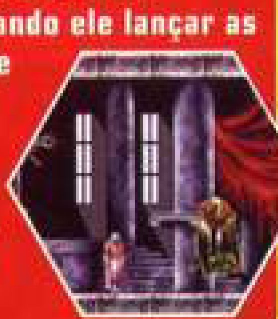
Drácula para sobremesa!

Mas isso não é tudo! Carregue o mesmo arquivo de jogo novamente e prepare-se para a verdadeira batalha final.
Volte a salvar o jogo, equipe o MK's Bracelet e o JB's Bracelet e siga para enfrentar Maxim pela última vez. Ele continua usando a invocação e se multiplicando. Não dê moleza e detone o cara. Após sua terceira vitória, Drácula aparecerá e o desafiará para um combate.

Chefe: Dracula Wraith

Nível: 52 | HP: 2500 | Exp: 0

Drácula se apresenta em sua forma tradicional e mais conhecida. Espere que ele apareça na tela, salte e acerte-o bem na cabeça. Quando ele lançar as magias pequenas, use o chicote e, quando ele lançar as grandes, salte ou abaixe para escapar. Fique nisso até que ele se transforme.



Chefe: Dracula Wraith

Nível: 55 | HP: 6666 | Exp: 0

Sem segredos, use magia combinando a cruz com o Fire Book e tome cuidado com a garra do inimigo. Abaixe-se quando ele lançar o raio. Com essa tática você se mantém vivo e pode acabar de vez com a ameaça das trevas.







1. Pior final: **derrote Maxim no Castelo B (Maxim e Lydie morrem);**
2. Final médio: **derrote Maxim no Castelo A (Maxim morre e Lydie sobrevive);**
3. Melhor final: **equipe os itens MK's e JB's Bracelets, derrote Maxim no Castelo B e depois acabe com Drácula (Maxim e Lydie são os sobreviventes).**

Uma vez mais você ajudou a família Belmont a derrotar Drácula – pelo menos neste século – e garantiu a paz na Terra. Congratulations!

REVIEWS

Mario Party 4

Mais uma grande festa da Nintendo!

Quem gosta de festa, levanta a mão! Quem gosta do Mario, levanta a mão! Quem gosta de **Mario Party**, levanta a mão! Minha nossa, quantas mãos levantadas... Não tem jeito. **Mario Party** é uma unanimidade entre os jogadores de videogame. Principalmente entre quem já jogou os outros títulos da série. E agora que a Nintendo acaba de lançar a mais nova festança cubística do pedaço, você não vai querer ficar de fora, vai? O cardápio todo mundo já conhece. Grandes nomes do universo Nintendo se reúnem em jogos de tabuleiro para ver qual é o maior "Party Animal".







Mais do mesmo

Quem sempre gostou de jogos de tabuleiro tipo Banco Imobiliário e Detetive, não conseguia achar um semelhante à altura nos videogames. Mas isso perdurou apenas até 1999, quando a Nintendo lançou para N64 o primeiro título da série **Mario Party**. A partir de então, esse tipo de game passou a ser um dos preferidos desse público e, principalmente, de quem gosta de reunir a galera em volta da TV e varar a noite em acirradas disputas Multiplayer. O grande barato de **Mario Party**, e aquilo que o diferenciou dos games de tabuleiro da época, é a porrada de minigames diferentes e divertidos.

Mario Party 4 não se afasta dessa fórmula de sucesso e traz cinqüenta novos jogos hilários e simples em design, mas que não enjoam tão cedo e viciam muito rápido. Eles podem ser no esquema cada um por si, três contra um ou dois contra dois. Desta vez, o jabaculê rola no "Party Cube" e Goomba, Koopa, Toad, Shy Guy e Boo querem te dar (você não sabia que a festa era sua?) um presente de aniversário. Mas para isso, terá que jogar nos tabuleiros de cada um deles para merecer os presentes. Os personagens que você pode escolher são Mario, Luigi, Peach, Yoshi, Daisy, Donkey Kong, Wario e Waluigi. Nos tabuleiros em si, eles não possuem diferenças óbvias, mas nos minigames sempre rola aquela relação básica de agilidade e força.

São três modos de jogo principais. Party Mode, para até quatro jogadores, que escolhem um tabuleiro e começam a disputa. Story Mode é o modo para um único jogador e é onde você ganha os presentes. E há também o Mini-Game Mode, em que você e seus amigos podem escolher qualquer minigame já destravado e jogar até cansar. O objetivo principal e que determinará o vencedor da partida é chegar até a estrela que está em algum lugar do tabuleiro e comprá-la com as moedas que você ganha durante as rodadas e nos minigames.

Como já aconteceu antes em outros **MP**, os tabuleiros possuem vários eventos para quebrar a monotonia de se ficar andando em círculos de casa em casa. Existem lojas em que se pode comprar diversos itens como a Lâmpada do Gênio, que transporta o portador diretamente até o local da estrela, ou um Cano que troca as posições dos jogadores no tabuleiro, entre outros.

A grande novidade de **MP4** é o sistema Mini-Mega. Caindo em certas casas especiais do tabuleiro, o jogador pode escolher entre dois blocos. Em um deles existe um Mini-Cogumelo e no outro, um Mega-Cogumelo. Com o primeiro, o jogador encolhe e pode passar por certos canos que levam a áreas não acessadas de outra maneira; e com o segundo, ele vira um gigante e sai pisoteando todos os outros adversários, afanando também moedas do bolso de cada um. É muita sacanagem...



Mas é exatamente essa sacanagem toda que faz de **MP4** um jogo divertido. Não é exatamente inovador, pois os três **MP** anteriores já serviram para nos mostrar como era, e como sempre será, o conceito da série. Mesmo conhecendo o caminho da roça, não há como não rolar de rir quando você consegue escapar enquanto seus inimigos são tragados por uma bola de neve que rola montanha abaixo. O objetivo de **MP** é claro: sociabilizar cada vez mais os jogadores de videogame, mas de uma forma a garantir boas risadas durante o processo.

Vai uma pipoquinha?

Mario Party nasceu no N64 e nesse console ganhou três games. A mudança de ares fez um bem do caramba à série. Os minigames são simples, é verdade. Mas estão mais bonitos do que nunca. Os ambientes em que eles se passam são pequenos, então, por isso mesmo, a Nintendo pôde caprichar bastante no visual. Entre outros esportes há corridas de dragsters, competições de natação, tiro ao alvo, saltos de pára-quedas, concursos de desenho (simplérrimos, logicamente) e cobranças de pênaltis. É claro, não poderiam faltar as típicas disputas ligadas àquilo que os personagens estão acostumados a fazer em seus games. Em uma delas, doces vão caindo por uma esteira rolante enquanto os personagens têm de desviar deles e pegar as moedas que aparecem.

A parte sonora de **MP4** não é algo que você já não tenha ouvido em sua vida. Os efeitos são velhos conhecidos de quem está acostumado a jogar os títulos principais dos personagens Nintendo e as músicas mantêm todo o clima que é marca registrada neste tipo de jogo. Mas essa parte pouco importa, pois as gargalhadas e o barulho que é feito por quem joga já é quase suficiente para anular o volume da TV.

E não é preciso nem dizer que os minigames e o jogo todo, poderão ser mais apreciados se você estiver reunido com seus melhores amigos e piores inimigos na sala da sua casa. Então, se você é do tipo eremita que raramente sai de casa e vê outras pessoas, aí está sua chance! Ligue **Mario Party 4** em seu GameCube, reúna a família e chame seus amigos para a festa!

Eduardo Trivella



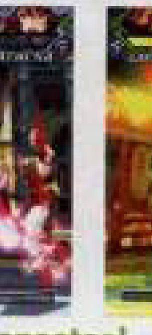






A chapa vai esquentar neste encontro de titãs!

As duas maiores produtoras de games de luta lançam um desafio com os melhores lutadores de suas equipes. De um lado a Capcom, de **Street Fighter**, **Final Fight** e **Rival Schools**, do outro, a SNK, de **King of Fighters**, **Fatal Fury** e **Art of Fighting**, ambas preparadas para entrar numa briga ferrada.







Façam suas apostas!

O ponto alto de **Capcom vs. SNK 2 EO** certamente são seus personagens – frente a frente os dois universos mais conhecidos dos games de luta –, que pertencem a uma constelação de estrelas. Na lista, os maiores heróis e vilões, num total de 44 brigões.

Os modos de jogo não mudam muito e seguem as características consagradas da série. No modo tradicional, o combate acontece com times de três contra três, selecionados livremente. Já para o Ratio Match, o jogador escolhe lutas com um, dois ou três personagens na arena. No conhecido Single Match, o embate é de um contra um e, por último, o modo versus traz as amigáveis partidas para dois jogadores.

Beleza que se põe à mesa

Os personagens 2D do jogo possuem movimentos perfeitos e os golpes desferidos contam com efeitos especiais de luz, com maior intensidade nos especiais. Os cenários se apresentam em três dimensões, realçando o combate. O som não deixa por menos: as vozes dos personagens são emitidas com clareza e as músicas comandam o ritmo das porradas de forma diferente. Na verdade, a trilha sonora parece estar sendo tocada pelo Sexteto, do Programa do Jô.

Pode vir quente que eu estou fervendo!

A jogabilidade é algo muito importante em um game deste calibre, por isso, a Capcom tomou um cuidado extra nesse aspecto. Vamos direto à pergunta que não quer calar: como o controle do GameCube vai se comportar? A resposta é: muito bem obrigado! Apesar de alguns ainda insistirem em dizer que os botões ficam em posições desfavoráveis para games de luta, aqui se mostram rápidos e confortáveis. Tudo é uma questão de prática e de se habituar às possíveis configurações dos botões.

Me dei bem usando os golpes fortes e fracos, nos botões originais, e os médios, no L e R. Os combos estão fáceis de serem feitos, porém, bem menos elaborados que na maioria dos games da série. Em **Marvel vs. Capcom**, por exemplo, você pode chegar a mais de 100 Hits; aqui, combos curtos e rápidos são mais eficientes, mas não tão divertidos.

Bom, com isso chegamos à conclusão que **Capcom vs. SNK 2 EO** mantém o nível de qualidade da série e é um game obrigatório para todos que curtem uma boa pancadaria. Este promete ser o principal torneio da série versus. Ⓝ

Fabio Michelin





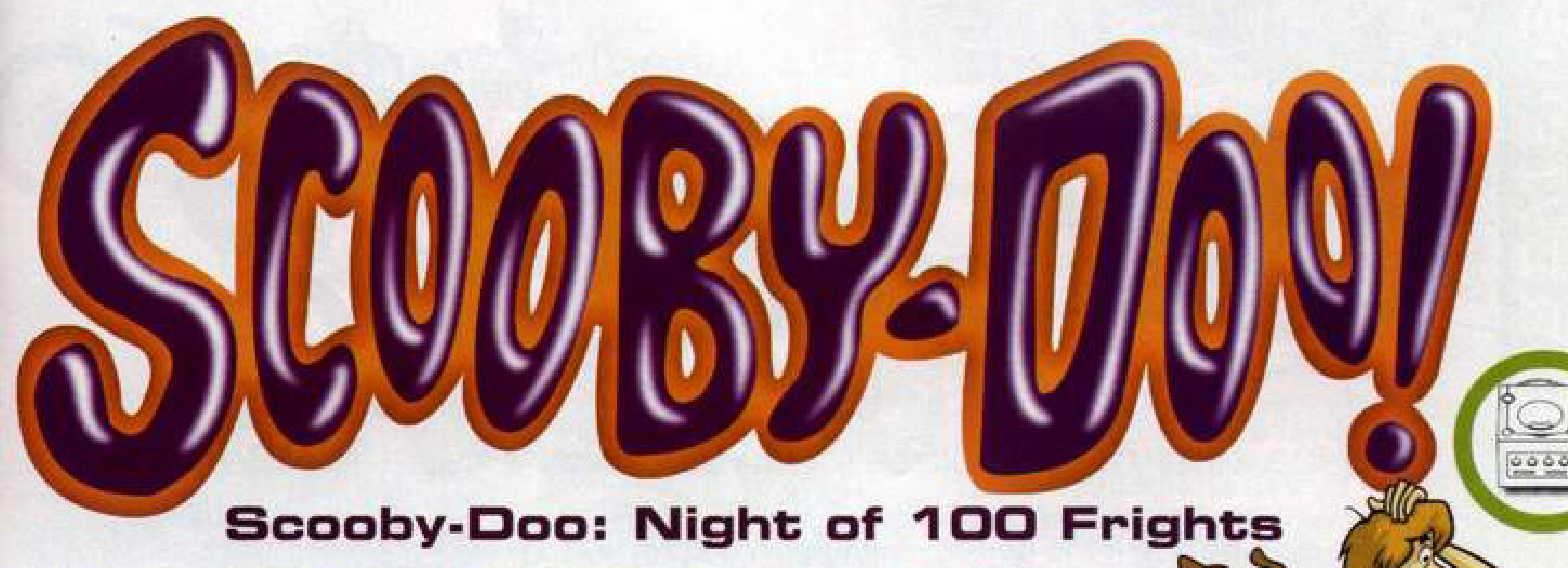
AVALIAÇÃO

Gráficos **8,0** / Som **7,5** / Jogabilidade **8,0** / Diversão **7,5** / Replay **8,5**
Número de jogadores: **1 a 2 simultâneos** / Tipo de jogo: **luta**
Salva?: **sim**
Desenvolvimento: **Capcom** / Publisher: **Capcom Entertainment**

NOTA FINAL **8,0**

Quer moleza?

O EO que está no título do game é uma sigla que representa Easy Operation. O que significa isso? Que a versão para GameCube possui um diferencial e todos os golpes especiais podem ser desferidos usando a alavanca C. Para cada direção, uma magia será disparada. Você decide por apelar ou não!



Scooby-Doo: Night of 100 Frights

Um cachorro simpático e falante, com muitos mistérios para solucionar

Nos anos 80, este desenho era o que havia de mais aterrorizante na sessão animada antes das onze horas da manhã. Scooby-Doo marcou época com suas histórias de fantasmas, e hoje ganhou as telas de cinema com uma aventura modernosa e cheia de efeitos especiais. Nos games, o cachorro de olhos de mel também ganha novos mistérios para solucionar e a potência do GameCube faz de **Scooby-Doo: Night of 100 Frights** uma ótima opção de diversão.

A convite de uma amiga de Daphne, todo o grupo viaja para solucionar mais um mistério. Desta vez, fantasmas circulam pela mansão herdada pela garota. Fred, Daphne e Velma possuem uma participação discreta no game e surgem apenas nas animações que contam o desenrolar da trama. O jogador assume o controle de Scooby e terá a ajuda de Salsicha em alguns momentos difíceis do jogo.

Fantaaaasssma!

Um cachorro como Scooby era o que todos queriam, ou não? Ele não pode ver um lençol balançar no varal que logo solta um grito amendrontado e corre em uma fuga desenfreada. Adora os biscoitos Scooby e come quantos encontrar pela frente – prejuízo certo para o dono.

Então, de onde vem o desejo de ter um cão igual a ele? Vem do carisma! Isso mesmo, o quatro patas é muito afetuoso e não deixa seus melhores amigos na mão. Sempre que pinta um mistério envolvendo mortos-vivos, bruxas ou fantasmas, o cara se oferece para ser a isca das armadilhas e atrair os maus-feitores, claro que isso só depois de saborear uns biscoitinhos.

Salsicha é seu companheiro inseparável e outro medroso faminto que tem participação importante no game. Ele aparece dirigindo máquinas e desenvolve diversas ações que auxiliam o pulguento.

Biscoito, biscoito, biscoito!

Para acessar todas as áreas do jogo você precisa encontrar chaves, juntar muitos biscoitos caninos e aprender novas habilidades. Seus inimigos, vão desde pequenos morcegos, aos bandidos mais pilantras que se disfarçam de fantasma para sacanear alguém. Os sanduíches e qualquer outra coisa que forre o estômago de Scooby, imediatamente se transformam em barras de energia que indicam suas condições de vida na aventura. Se ficar sem energia, voltará ao último ponto de Save, indicado pelas miniaturas de furgão.

O jogo não é um 3D verdadeiro, mas o chamado 2 1/2 D, com o ângulo de visão fixado em 45 graus, que muda para uma visão lateral em algumas partes do cenário e dificulta a precisão da localização dos obstáculos no caminho. Resumindo, você nunca sabe se está alinhado para poder fazer um salto ou passar por uma lateral estreita sem cair num buraco. O mesmo acontece com os itens, quando estão flutuando, fica difícil acertar a captura de primeira. Alguns só serão alcançados quando Scooby ganhar o salto duplo.

Nostalgia para o bem

Serão doze fases para desbravar antes de chegar ao final do jogo. Os temas e situações fazem menção a muitas aventuras vividas pela turma de jovens bisbilhoteiros nos desenhos animados. Em determinado momento, Scooby ganha umas pantufas e uma cobertura de abajur para caminhar sem fazer barulho, disfarçando-se e enganando os inimigos. Enfim, dá para relembrar ou descobrir como eram feitos os desenhos animados em outros tempos. Scooby merece essa lembrança.

Ronny Marinoto









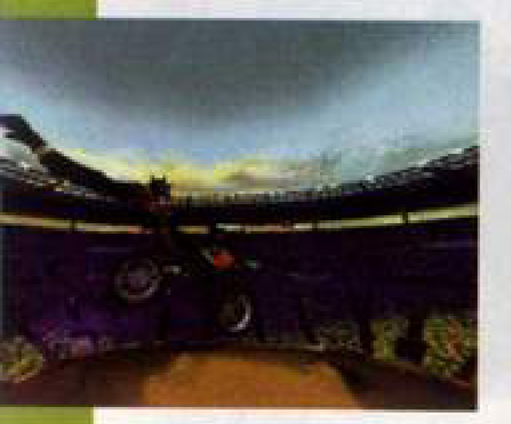
Big Air Freestyle

O circo das motocicletas acrobáticas chega ao GameCube

Uma experiência inesquecível em minha vida foi a primeira visita ao circo. Me senti uma formiguinha perto do tamanho monstruoso do elefante, vi gente sem asas voando com o trapézio e uma chocante apresentação no globo da morte. Dois motoqueiros dentro de uma arena circular acelerando e girando em alta velocidade num risco mortal! Nunca me esquecerei do barulho ensurdecedor provocado pelos escapamentos desmiolados das motocas e de ter presenciado o perigo tão de perto: o menor erro resultaria em uma tragédia ao vivo para cerca de quatrocentas pessoas.

Hoje, a mesma emoção pode ser sentida nas pistas de motocross onde, pilotos corajosos chegam a saltar a quase dez metros de altura! Pouco? É mais que uma casa de dois andares! E **Big Air Freestyle** traz esse esporte radical e, por que não dizer, essa atração circense para o GameCube.







Godzilla

O miniDVD de **Big Air** traz um demo do jogo **Godzilla Destroy All Monters Melee**. No menu principal, acesse a opção Extras, em seguida, Godzilla Demo. Estão disponíveis dois monstros lutadores e apenas o modo para dois jogadores, que permite ter uma idéia do game.



Diversão com compromisso

O último desafio parecido lançado para videogames foi **Excitebike**, para o N64 e olha que de lá para cá a coisa evoluiu muito. Os pilotos de **Big Air** têm muito mais expressão nas manobras e óbvio, tudo que está relacionado ao quesito gráficos, possui uma textura muito realista. A trilha sonora, por contar com uma incrível seleção de rocks e punk rocks, venderia milhares de cópias se fosse comercializada nas lojas de CDs.

Apesar de ser um esporte de menor expressão, o espetáculo é dos melhores e, por muitas vezes, chega a assustar a platéia. O jogador dispõe de duas modalidades para competir e se divertir: corrida e manobras.

As provas de manobra, que exigem sangue frio dos pilotos, são realizadas em seis arenas fechadas – praticamente um circo espetacular de motocicletas – cujos obstáculos são os mais incrementados. No centro do picadeiro, quer dizer, da arena, sempre uma construção temática caracteriza a fase: pode ser um túnel de fogo, um tanque com água e um tubarão ou uma escorregadia escultura de gelo. No restante da área, rampas, rampas e mais rampas...algumas com finalidades específicas para salto em altura ou à distância.

Na parte de corrida, os pilotos liberam toda sua agressividade sobre as motocas. A disputa é feroz por cada curva e, claro, pelo prêmio em dinheiro pago ao vencedor da prova. São vinte pistas até que você complete o circuito e, dependendo de sua colocação, o patrocinador continua ao seu lado, ou não.

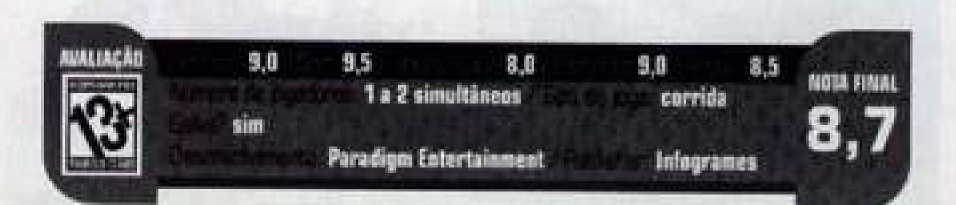
Sem as mãos, sem os pés, sem a moto e sem noção!

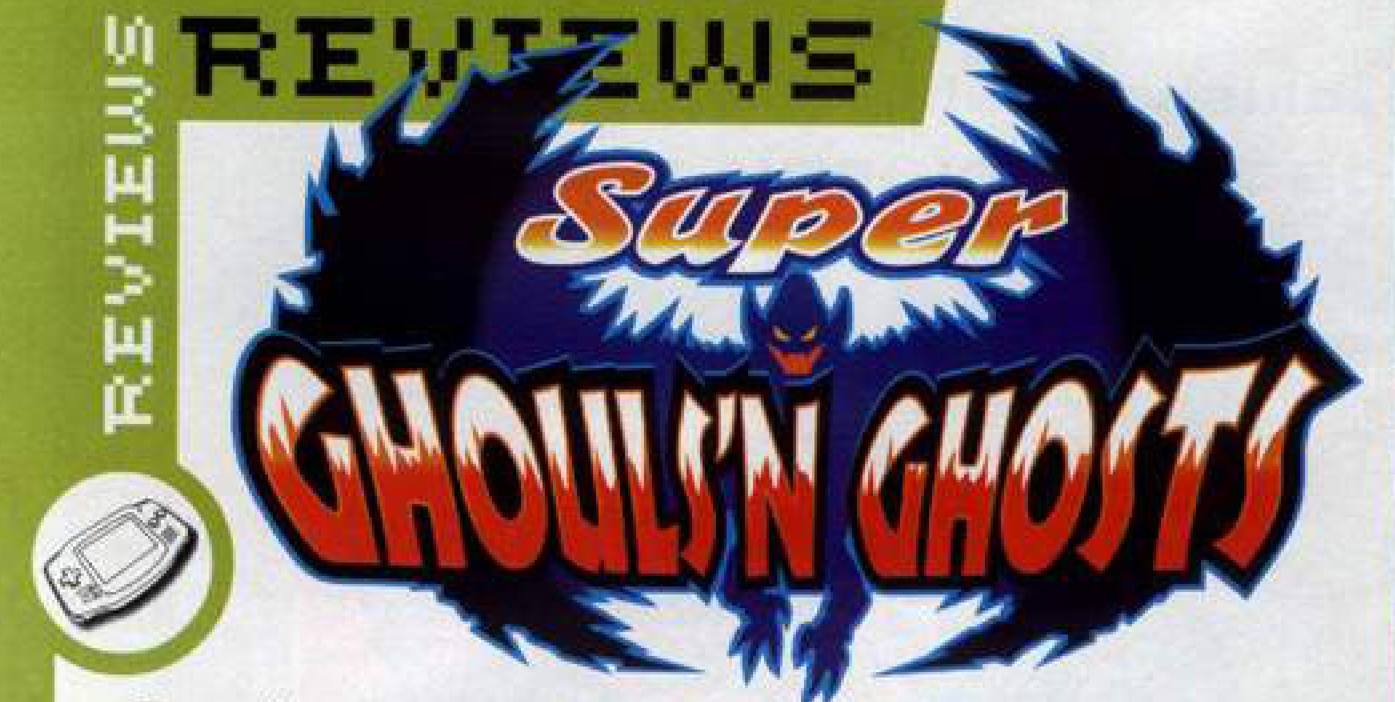
Nas provas de manobras, os pilotos se esforçam para atingir as maiores alturas e giram suas motos para lá e para cá, além de barbarizarem tirando as mãos e os pés do veículo em pleno vôo. O objetivo é marcar o maior número de pontos e, para isso, o jogo conta com mais de trinta movimentos diferentes de manobras que valem para os vinte e tantos pilotos do jogo. Para liberar novos cenários, o jogador deverá atingir um determinado número de pontos – uma missão nada fácil.

Para se dar bem nas provas de corrida você vai precisar de muita prática e um pouco de manha. O piso é rústico e os "jóqueis" motorizados aceleram forte em busca da primeira colocação. O melhor estilo de pilotagem é também o mais agressivo, ou seja, empurre seu adversário antes que ele faça isso com você. Curvas fechadas e saltos alongados ajudam a ganhar tempo e podem fazer de você um campeão.

Ronny Marinoto







Seqüestraram a noiva do rei Arthur!

Você teve infância? A resposta será um sonoro "não" se você nunca mandou uns zumbis para aquele lugar toda a vez que morria no jogo **Ghouls 'N Goblins**, do Arcade e do Nintendinho ou no irmão mais velho **Super Ghouls 'N Ghosts**, do Super NES. Esta obra-prima do mundo dos games, que mostrava o destemido cavaleiro sir Arthur (sim, ele é o rei Arthur!) tentando salvar sua amada, ganhou, recentemente, roupa nova numa versão para o GBA chamada **Super Ghouls 'N Ghosts**.









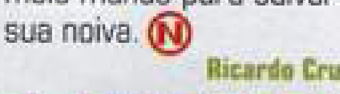


A Fenix que renasce das cinzas

A versão original japonesa carrega a extensão R no título, que a Capcom diz ser uma abreviação para Rebirth (renascimento), Request (pedido) e Revolution (revolução). Bom, renascimento é óbvio, o novo cartucho está aí. Pedidos desesperados não faltaram para o pessoal da Capcom retomar a saga do rei barbado. Mas não existe nenhuma revolução a ser ostentada. Exceto os gráficos, um pouco mais cuidados, o resto é tudo antigo, inclusive a diversão, o que já está bom demais.
São dois modos de jogo: Original e Arrange. O Original é exatamente igual ao cartucho do Super NES, sem tirar nem pôr um morto-vivo sequer. Já o Arrange, tem algumas diferenças bacanas, mas nada revolucionárias. Nessa opção, a versão do Super NES foi fundida com algumas fases ultraclássicas do Arcade. Tudo reprogramado e remontado para dar a sensação de uma história com começo, meio e fim.

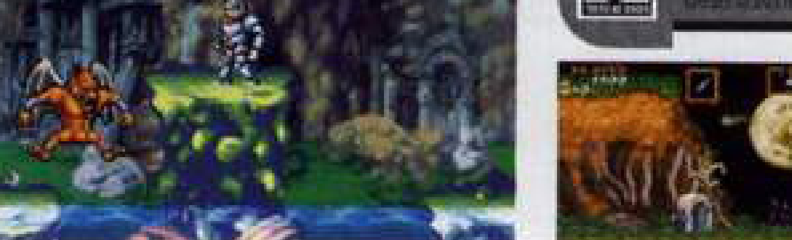
Pelado ou de armadura, ele segue firme na aventura!

A jogabilidade continua a mesma dos outros **Ghouls 'N Ghosts** que conhecemos. A visão é lateral e basta o jogador conhecer os botões de ataque e pulo para avançar pelas fases até chegar ao final. As imponentes armaduras de sir Arthur também continuam funcionando no mesmo esquema. Ele começa trajando sua costumeira armadura azulada, normal. Se absorve um impacto, perde a proteção e continua a batalha só de ceroulas (he, he, he!). Tomando um novo safanão, o herói se desfaz tragicamente em ossos no meio do campo de batalha. Existem também outros modelos de armaduras que vão subindo de nível junto com o avanço do jogador. Dependendo do quão anabolizado o seu sir Arthur estiver, você poderá dar saltos de fases e avançar mais rápido até o final (lembra da flautinha de **Super Mario 3**?). Mas essa fraude só poderá ser feita com a armadura de cor verde, a primeira evolução da normal, ou com a dourada, de nível mais alto (as armaduras são encontradas em baús espalhados pelas fases). Trajando as armaduras mais saradas, os ataques também evoluem. Se conseguir pegar a vestimenta de ouro, você pode concentrar seu poder e arregaçar com todos os monstros que estiverem na tela. Monstros, aliás, aparecem aos baldes. Desde sempre, **Ghouls 'N Ghosts** é conhecido por sua dificuldade acima da média. Quem estiver disposto a terminar o game vai ter que ter paciência de Jó pois, como se já não bastasse a tela repleta de demônios tentando tirar a sua vida, as fases são muito longas e os pontos de salvamento ficam distantes entre si. Logo, se você morrer no meio do caminho, terá que recomeçar a peregrinação a partir de locais pré-determinados e não exatamente de onde faleceu (nessas é que neguinho arremessa os controles na parede ou joga o console pela janela...não isso nunca!)
Super Ghouls 'N Ghosts é um jogo bastante divertido, que marcou uma época. Com muita paciência, tempo e manha para não ficar morrendo a toda hora, você está apto a ajudar nosso herói (que é a cara do Lula) na dura e original missão de atravessar meio mundo para salvar sua noiva.

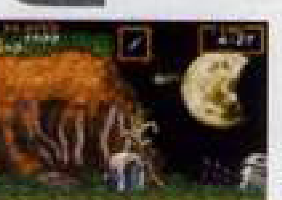


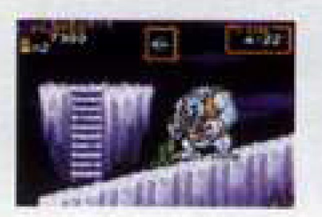
Ricardo Cruz

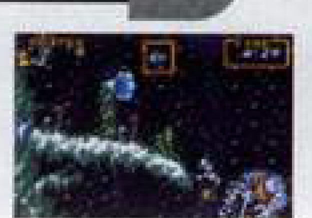


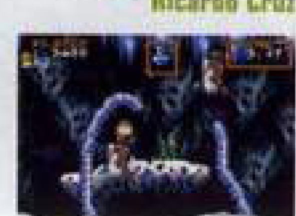


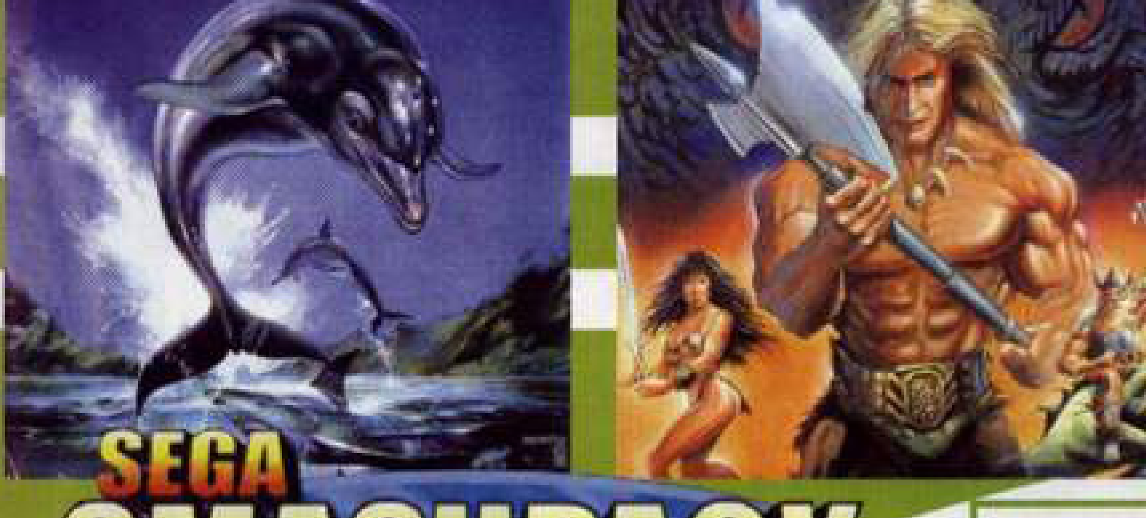
AVALIAÇÃO
Gráficos **8,0** / Som **7,5** / Jogabilidade **8,5** / Diversão **9,0** / Replay **8,5**
Número de jogadores: **1** / Tipo de jogo: **ação**
Salva?: **sim**
Desenvolvimento: **Capcom** / Publisher: **Capcom Entertainment**
NOTA FINAL 8,4













Três jogos em um cartucho é o bicho!

A disputa entre a Sega e a Nintendo pela liderança do mercado de videogames rendeu clássicos inesquecíveis na era 16-bit, hoje relembrados em **Sega Smash Pack**, para o GBA. Sega e THQ estão juntas nessa empreitada para relançar grandes sucessos do Mega Drive em versão portátil. Os três primeiros games são: **Ecco the Dolphin**, **Sonic Spinball** e **Golden Axe**. Tudo num cartucho só!

Missão submarina

Lançado em 1992, **Ecco the Dolphin** surpreendeu por sua originalidade. Nas profundezas do oceano, os jogadores vivem as aventuras de um golfinho em busca de sua família.
Controlando o golfinho, você atravessa trinta fases, solucionando os mais diversos enigmas, explorando cavernas e usando todo seu carisma para obter a ajuda de outros peixes e animais. Na missão, serão encontrados inimigos naturais como tubarões de várias espécies e tamanhos. Para escapar da morte certa, Ecco possui incríveis habilidades acrobáticas representando muito bem seu primo Flipper. Na versão do GBA, faltou apenas a trilha sonora original, substituída por um áudio inferior ao conhecido.

A bola de Pinball mais rápida do mundo

Em 1993, Sonic já estava cansado de correr atrás do Dr. Robotnik e resolveu se aventurar em um game diferente, tornando-se uma bolinha num eletrizante jogo de Pinball. Uma idéia já experimentada na fase Casino Zone, do primeiro game lançado para Mega Drive.
Sonic Spinball é uma mistura de jogo de ação com os clássicos games de Pinball. O jogador deve acertar Sonic, quer dizer, a bolinha em uma série de pinos e fazer com que ela alcance outras áreas do jogo. A conversão para o GBA está fiel à original e garante a diversão.



GBA na era do aço

Lançado em 1989 para o Mega Drive, **Golden Axe** talvez seja o mais famoso entre os três clássicos.
O título foi um dos primeiros games de ação no estilo medieval, trazendo a saga de três guerreiros de grande poder mágico e muita coragem. São oito fases e um exército de inimigos como esqueletos, lagartos, ladrões e gigantes, que fazem da aventura um duro desafio. Ax Battler – o bárbaro –, Tyris Flare – a amazona – e Gilius Thunderhead – o anão –, são os lutadores mais fortes do reino e os únicos capazes de completar a missão. Cada lutador pode invocar uma magia especial exclusiva, que elimina todos os inimigos da tela, mas seu uso é limitado. A força destrutiva do golpe depende da quantidade de potes mágicos que o jogador conseguiu juntar no período. Com o Cabo Link é possível conectar dois GBAs e jogar no modo para dois jogadores.

Três em um vai para a galera?

A vantagem de **Sega Smash Pack** é o fato de serem três jogos num mesmo cartucho, o que aumenta as chances de um deles se encaixar no perfil do jogador, além de proporcionar o triplo de diversão. As conversões foram feitas de forma econômica, pois se pensarmos que o GBA tem o dobro da potência do Mega Drive, algumas coisas poderiam ter sido melhoradas – os efeitos sonoros, por exemplo.

Renato Siqueira









A empresa que mudou a história dos games depois que Space Invaders pousou na Terra!

Por Nelson Alves Jr.



Está nos livros de história

Poucos poderiam imaginar que apenas duas décadas seria tempo suficiente para a indústria de games tornar-se algo tão lucrativo e altamente tecnológico. Para a maioria dos jogadores atuais, o assunto videogame remete, quase de imediato, à trinca de ferro formada por Nintendo, Sony e Microsoft. Alguns provavelmente criaram o hábito de jogar na época dos consoles 16-bit, quando Sonic e Mario reinavam absolutos na preferência juvenil. No entanto, a grande maioria sequer havia nascido quando a Taito deu início ao frisson gamístico no Oriente, em 1978, ao lançar o Arcade **Space Invaders**.

Incrível acreditar que uma das maiores empresas de fliperama de todos os tempos tenha começado sua jornada montando quiosques para vender amendoins. Isso mesmo, amendoins. Criada em 1953, no Japão, a companhia funcionava como uma importadora de bugigangas para revenda no mercado nipônico. Foi dela a criação da primeira vodka tipicamente japonesa. Isso tudo em apenas um ano. Já em 1954, a Taito ingressou no comércio de jukebox – aquelas máquinas em que se coloca dinheiro para ouvir músicas. Permaneceu nesse ramo durante cerca de vinte anos, adquirindo empresas e expandindo sua participação no país.

Vale lembrar que nesse período os jogos estavam em um processo embrionário: as máquinas de fliperama estavam espalhadas por todos os cantos; a Nintendo já estava envolvida com eletrônicos; a Sega era uma potência na venda de jukebox; o MIT (Instituto de Tecnologia de Massachusetts, nos Estados Unidos) exibia **Space Wars**, o primeiro game da história, criado pelo aluno Steve Russel; e o pioneiro console Odyssey, da Magnavox, chegava às lojas.

A invasão que veio do espaço

Apesar de não atuar diretamente com entretenimento eletrônico, a Taito estava atenta aos novos caminhos que a indústria tomava. Prevendo que estava longe de ser brincadeira de criança, a empresa resolveu abocanhar uma fatia do bolo. Em 1975, criou **Western Gun**, jogo que foi exportado para os Estados Unidos pela Midway, com o nome **Gun Fight**. Trata-se do primeiro título concebido com um microprocessador. O produto não chegou a ser um sucesso, mas foi suficiente para incentivar ambas as empresas a continuarem a boa relação comercial.



Assim, não demorou para que a Taito negociasse com a Midway a exportação de um novo Arcade. Baseado em um teste de computador que a companhia usava para recrutar novos programadores, a máquina permitiria que se combatessem seres espaciais utilizando um canhão laser. Poucos acreditavam que isso pudesse dar certo, afinal, a mania eram jogos em que as pessoas atacavam os inimigos, e não o contrário.

A produtora insistiu no projeto e nomeou o jovem designer

O Brasil já abrigou a Taito

A empresa chegou ao Brasil em 1972, trazendo apenas fliperamas importados. Até 1975, quando o DDP (Departamento de Diversões Públicas) foi extinto, toda máquina de entretenimento eletrônico era proibida, por ser considerada máquina de jogo de azar. Com a liberação dos games, os impostos subiram vertiginosamente, chegando a absurdos 220% sobre o valor total do produto. Para não fechar as portas, a empresa resolveu produzir os jogos no país, tornando o Brasil o único lugar fora dos Estados Unidos e Japão a fabricar fliperamas da Taito. Até 1985, quando encerrou as atividades, a companhia atuou com diversos nomes, como Flipermatic, Liberty e Mecatronics. Mesmo depois de parar a produção, a Taito manteve alguns acordos. O maior exemplo foi a parceria com o Playcenter na formação da Playland, um conglomerado de Arcades que, atualmente, está na maioria dos shoppings do país. Poucos sabem, mas a Sega era representada no Brasil pela Taito antes da marca ser vendida para a Tec Toy.

Curiosidades

- **Space Invaders** foi o primeiro Arcade da história a contar com o high score, que permitia aos jogadores com pontuação alta deixarem seus nomes marcados em um placar
- A Taito já produziu um robô-guitarrista, capaz de tocar desde de rock até jazz



Space Invaders nos consoles Nintendo

NES

Game Boy

Super NES

Virtual Boy

Nintendo 64

Game Boy Color

Game Boy Advance





Tomohiro Nishikado (leia quadro abaixo) para tocar o trabalho. Seis meses depois, já em 1978, depois de severas mudanças feitas pela diretoria da Taito – a idéia inicial previa tanques de guerra e alvos humanos – o produto estava finalizado. Só havia mais um detalhe antes de levá-lo às lojas: trocar o nome de Space Monsters para **Space Invaders**.

Tomohiro Nishikado

Nem mesmo o mais otimista seria capaz de prever o estrondo que o jogo faria no Japão. Em apenas três meses, o título tornou-se o mais disputado entre os jovens. A quantidade de pessoas jogando era tamanha, que houve um colapso de moedas no país. A Taito comercializou cem mil máquinas em menos de dois anos. Convencidos de que a febre alcançaria o outro lado do mundo, a Midway aceitou exportar as máquinas para os Estados Unidos. Em um ano, mais de sessenta mil unidades foram vendidas, custando cerca de US$ 1.700 cada. Nenhum comerciante reclamava do preço, pois o investimento retornava em apenas um mês – a arrecadação semanal era de US$ 400 por Arcade. Interessante notar que não eram apenas lojas especializadas que faziam encomendas do produto, restaurantes e até farmácias também o faziam! **Space Invaders** foi o primeiro jogo a se tornar um hit mundial. Em 1980, a empresa era reconhecida como a maior produtora de Arcades do mundo, firmando acordos para distribuir games de várias companhias, como a Toaplan, Kaneko, SNK, Data East e até mesmo a Nintendo — que criou o jogo **Space Fire Bird** para a Taito.



Paralelamente, a indústria de games, que estava em franca expansão, começava a invadir os domicílios. Nolan Bushnell havia lançado o console Atari 2600, que rapidamente virou coqueluche. A Taito não pensou duas vezes antes de levar **Space Invaders** para a máquina doméstica, alavancando as vendas da Atari e tornando o videogame um objeto de desejo entre os consumidores.

O responsável pelo sucesso

Tomohiro Nishikado

O pedido era simples: crie um jogo que arrebente a boca do balão. Sem pestanejar, o recém-contratado Tomohiro Nishikado começou a matutar sobre o enredo do Arcade. A primeira decisão era desenvolver algo desafiante, que estimulasse o pessoal a jogar mais e mais. Tempo vai, tempo vem, e nada do cara ter uma idéia bacana. Para refrescar a cuca, resolveu ir ao cinema assistir a um tal de Star Wars. Inspirado nas batalhas intergalácticas, Nishikado resolveu que seu jogo deveria envolver combates contra alienígenas. Para dar vida aos malfeitores, o sujeito visitou um mercado e adorou o formato das criaturas aquáticas que lá estavam: lulas, caranguejos e polvos. Estava decidido que os ETs do game teriam a aparência dos seres estranhos do mar.

Mesmo com o tremendo sucesso que **Space Invaders** obteve, Nishikado recebeu apenas uma bonificação de US$ 950 do presidente da Taito. Esse valor foi suficiente para que ele comprasse uma televisão para sua mãe.



A empresa seguiu durante anos fazendo criações para inúmeros consoles, tanto nos Estados Unidos quanto no Japão. A lista da produtora é gigantesca e envolve nomes como **Arkanoid** (Arcade), **Bubble Bobble** (NES), **Bust-A-Move** (GBC) e **Lufia** (SNES). Apesar da biblioteca de games passar a casa das centenas, nenhum chegou aos pés do sucesso de **Space Invaders**, que recebeu algumas continuações em diferentes plataformas. Atualmente, a Taito dedica-se à produção e aluguel de videokês, mantendo apenas 10% de investimento em criação de games domésticos, cujo foco é o mercado japonês.





Diferentes modelos do Arcade Space Invaders

Isto também é **TAITO**

Outros sucessos da empresa

Arkanoid (NES)
Arkanoid: Doh it Again (SNES)
Bubble Bobble (NES/GB)
Bust-A-Move (SNES)
Chase H.Q. (NES)
Darius Force (SNES)
Darius Twin (SNES)
Densha de GO! 64 (N64)
Elevator Action (NES/GB)
The Flintstones: The Rescue of Dino & Hoppy (NES)
The Flintstones: Surprise at Dino's Peak (NES)
The Flintstones: Treasure of the Sierra Madrock (SNES)
The Jetsons: Cogswell's Caper! (NES)
The Jetsons: Invasion of the Planet Pirates (SNES)
The Legend of Kage (NES)
Lufia & The Fortress of Doom (SNES)
Lufia II: Rise of the Sinistrals (SNES)
Lufia: The Legend Returns (GBC)
Lufia Gaiden (GBA)
The Ninja Warriors Again (SNES)
Operation Wolf (NES)
Sonic Blastman (SNES)
Sonic Blastman II (SNES)
Super Chase H.Q. (SNES)
Toki (NES)

TOP SECRET

O jogo tá difícil? Não consegue passar daquela missão? Sua paciência acabou e você não detonou aquele chefe de fase? Então, faça uma busca nestas três páginas e procure pelos truques salvadores. Observe bem as vinhetas de identificação que indicam o console de cada game. Algumas manhas podem não salvar a sua pele, mas deixarão o jogo mais divertido. Na seqüência, o Pergunte aos Pilotos tira as suas dúvidas. Mande sua carta ou e-mail para nossos pilotos!

Super Mario Sunshine





999 Moedas (método um)
Em vez de entrar no canhão do Episódio 2 de Pinna Park, elimine os Bullet Bills e Torpedo Teds que ele atira em você até juntar a quantia máxima.

999 Moedas (método dois)
Depois de terminar o jogo, pague dez moedas ao barqueiro para ser levado de volta à Airstrip. Pegue as moedas de lá, abandone a área (Exit Area), volte ao barqueiro, pague mais dez moedas... e repita todo o processo quantas vezes quiser.

Bueiro Secreto
Molhe bastante a praia no local ao lado dos guarda-sóis perto do vendedor de óculos escuros. Vai chegar uma hora em que você verá o contorno de uma tampa de bueiro. Lá dentro existem moedas normais e uma vida.

Os Pássaros
Os passarinhos que voam em vários locais de diversas fases não estão ali pra comer alpiste. Esguiche água nos verdes para ganhar moedas normais, nos azuis para ganhar moedas azuis e nos amarelos para ganhar Shines.

Animal Crossing





Enriqueça plantando dinheiro
Encontre um ponto com raios luminosos saindo do chão. Cave aí para desenterrar um saco com cem ou mil Bells. Enterre o saco de novo no mesmo lugar e uma árvore de dinheiro nascerá no local.

Godzilla: Destroy All Monsters Melee

Habilitar Godzilla 2000
Complete o game jogando no modo Adventure, em qualquer nível de dificuldade e usando o personagem Godzilla 90's.

Habilitar Destroyah
Complete o game jogando no modo Adventure, em qualquer nível de dificuldade e usando o personagem Godzilla 2000.

Habilitar Gigan
Complete o game jogando no modo Adventure, em qualquer nível de dificuldade e usando o personagem Angilas.

Habilitar Mecha Ghidorah
Complete o game jogando no modo Adventure, em qualquer nível de dificuldade e usando o personagem King Ghidorah.

Habilitar Mecha Godzilla
Complete o game jogando no modo Adventure, em qualquer nível de dificuldade e usando o personagem Mecha King Ghidora.

Habilitar Orga
Complete o game jogando no modo Adventure, no nível máximo de dificuldade.

Habilitar Rodan
Complete o game jogando no modo Adventure, em qualquer nível de dificuldade e usando o personagem Gigan.

Scooby Doo: Night Of 100 Frights





Feriados especiais
Para ver os cenários do game decorados com temas de festas especiais (do calendário americano), altere o sistema de data do seu GameCube.

1° de janeiro (ano-novo): fogos de artifício
14 de fevereiro (Dia dos Namorados): biscoitos em forma de coração
17 de março (Dia de São Patrício): uma fonte com água verde e fumaça saindo das chaminés
4 de julho (Independência dos EUA): fogos com as cores da bandeira dos EUA
31 de outubro (Halloween): morcegos gigantes decorando todas as portas
25 de dezembro (Natal): neve
31 de dezembro (Passagem de Ano): fogos de artifício

Rocket Power: Beach Bandits



Seleção de fases
No menu principal, selecione a opção "Cheats". Dê a seguinte seqüência de respostas para as questões.

1. Squid
2. Conroy
3. Tito Makani
4. Maurice
5. Ocean Shores
6. Otto
7. Eddie: Prince of the Netherworld

Kelly Slater's Pro Surfer



Todos os números de celular devem ser digitados na opção "Cheats". Uma mensagem surgirá na tela para confirmar o funcionamento do truque.

Modo Cheat
Digite 714-555-8092
Todas as praias
Digite 619-555-4141
Todos os levels
Digite 328-555-4497
Todos os surfistas
Digite 949-555-6799
Todas as roupas de borracha
Digite 702-555-2918
Todas as manobras
Digite 626-555-6043

Habilite Freak
Digite 310-555-6217
Habilite Rainbow
Digite 818-555-5555
Habilite Tiki God
Digite 888-555-4506
Habilite Tony Hawk
Digite 323-555-9787
Habilite Travis Pastrana
Digite 800-555-6292
Status no máximo
Digite 212-555-1776

Equilíbrio perfeito
Digite 213-555-5721
Supersaltos
Digite 217-555-0217
Alterar os gráficos
Digite 818-555-1447
Visão em primeira pessoa
Digite 877-555-3825. Pause o jogo, selecione a opção "Camera Settings" e troque a visão de jogo.



Robotech: Battlecry



Invencibilidade
Entre na área de treinamento, destrua apenas dois alvos e saia. Selecione o modo Story e você estará invencível.
Medalha Bronze Cross
Destrua 50 Battle Pods.
Medalha Silver
Complete a sessão para a medalha Bronze Cross e destrua 75 Battle Pods.
Medalha Distinguished Service
Complete a missão Enemy Within.
Medalha Gold Cross
Complete a sessão para a medalha Silver Cross e ddestrua 100 Battle Pods.
Medalha Gold Nova
Complete a missão Vengeance três vezes.
Medalha Jolly Roger
Complete a missão Party Crashers três vezes.
Medalha Master Airman
Destrua 100 Fighter Pods.
Medalha Meritorious Service
Complete a missão Force of Arms.
Medalha R.D.F. Flying Ace
Complete a sessão para a medalha Master Airman.
Medalha R.D.F. Starburst
Complete todas as missões com chefes duas vezes.



Medalha R.D.F. Supernova
Complete a sessão para a medalha Gold Nova.
Medalha Robotech Marksman
Mate 50 Nousjadel-Ger no modo Sniper.
Medalha Silver Shield
Use o VF-1A para completar a missão Graveyard.
Medalha Southern Cross
Complete a sessão para a medalha Gold Cross.
Medalha Superior Defense
Complete a missão Attrition.
Medalha Titanium Medal of Valor
Complete a missão Knife's Edge.
Medalha Tuna Head
Mate 50 Del Reguits.
Medalha Wolf Leader
Complete a missão To The Death.



Castlevania: Harmony of Dissonance

Boss Rush Mode
Termine o jogo uma vez e esta opção estará disponível na tela de título.
Jogue com Classic Simon
Após habilitar o Boss Rush Mode faça: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B, A e Select na tela com o nome Konami. Esse truque habilita a versão antiga de Simon Belmont para o modo Boss Rush Mode.
Teste de som
Após terminar o jogo fazendo o terceiro final (em que você salva Lydie e Maxim), a opção Sound Test ficará disponível na tela de menu.

Crash Bandicoot: The Huge Adventure

Turbo
Termine o jogo uma vez para ganhar a habilidade turbo. Use o botão L para se mover mais rápido.
Double Jump
Detone o N. Gin no segundo andar do estágio do chefe e ganhe o Double Jump.
Super Belly Flop
Pegue todos os itens do jogo e você receberá a Super Belly Flop.
Tornado Spin
Vença Tiny no terceiro andar do estágio do chefe e ganhe o Tornado Spin.

Turok: **Evolution**



Fase/Password
Fase 1-2: K8T87 NL46K 6T8K
Fase 1-3: K8T87 NL46K T7R3
Fase 1-4: K8T87 NL46K 4V2T
Fase 2-1: K8T87 NL46K 7NR1
Fase 2-2: K8977 N5408 VR0S
Fase 2-3: K8T77 NL42R 2T74
Fase 2-4: K8T77 NL42R 39KV
Fase 3-1: K8T77 NL42R KV41
Fase 3-2: 55987 L5452 V052
Fase 3-3: 5K987 V5452 3678
Fase 3-4: 5K987 V5452 LV15
Fase 4-1: 5K987 V5452 3K21
Fase 4-2: 5K987 V5452 9VL2
Fase 4-3: KK987 V2457 TV7L
Fase 4-4: KK987 V2457 5RTV
Fase 5-1: KK987 V245T K69L
Fase 5-2: KK987 V245T 759T
Fase 5-3: KL987 NT465 364V
Fase 5-4: KL987 NT465 TK8N





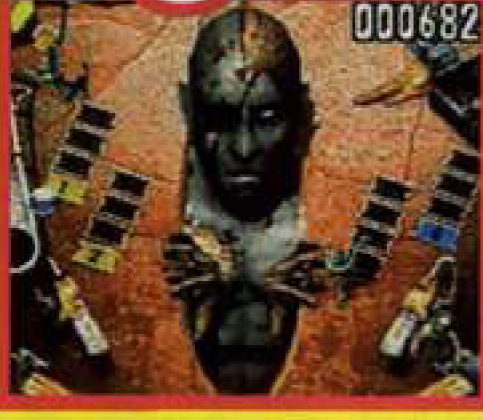
Pinball of the Dead



Teste de som
Detone mil zumbis para habilitar o teste de som.

Teste de vídeo
Detone dois mil zumbis para habilitar o teste de vídeo.

Ver o final
Detone todos os chefes jogando no modo Challenge.



Jimmy Neutron: Boy Genius



Password	**Easy/**	**Hard**
Asteroids –	WM5DR5H3MCLB	2040YL61TT0T
Yokian Moon –	KVZQG3Q50LZG	GGP6WCC273-3
Yolkus –	51867F7MJ5YP	2H?-!L81TT0K
Yokian Palace –	MMS-KXBVC4FS	+R6H!L91TT0F
Dungeon –	N?+94T1?DJXW	456N$DWBWM?F
Poutra –	939BSYT41N0Z	XZ16F2F8NS$!
King Goobot –	BD5VVRDF3GXV	GRZB87HNYFR2
Final –	3L!VPH26V7$8	+CLT3LD1TTSF



Britney's Dance Beat

Passworlds
Abrir todos os levels e bônus
HMNFK



Yoshi's Island: Super Mario Advance 3



Minigames
Na tela de seleção de áreas, segure Select e qperte L, L, B, A, R. Uma lista com todos os mini-games do jogo aparecerá e você poderá selecioná-los.





Star Wars: Episode 2 – Attack of the Clones



Password
Apprentice Padawan Knight
Fase 2: BLDBGP BHDBGJ BJDGGM
Fase 3: BMFBHN BHFBHJ BJFGHM
Fase 4: BMGBDN BHGBDJ BJGGDM
Fase 5: BMHBFN BHHBFJ BJHGFM
Fase 6: BMKBCN BGKBCK BJKGCM
Fase 7: BMLBSN BGLBSK BJLGSM
Fase 8: BMMGTS BGMBTK BJMGTM
Fase 9: BMNGQS BGNBQK BJNGQM
Fase 10: BMPGRS BGPBRK BJPGRM
Fase 11: BLQGNT BGQBNK BGQGNP
Final: BGRBPK

King of Fighters EX



Habilitar Geese
Termine o jogo usando o time Fatal Fury.

Habilitar Iori
Termine o jogo usando o time Hero.

Extra Strikers
Complete o game usando qualquer time e habilite K', Maxima e Vanessa como novos Strikers.

PERGUNTE AOS PILOTOS



The Legend of Zelda: Ocarina of Time

Afinal,dá ou não dá para pegar a Triforce neste jogo?

João Gabriel A.D. Peres, Atibaia/SP

A Triforce é o principal elemento da historia do game que representa as três maiores virtudes: força, coragem e sabedoria. Ele não pode ser encontrado como a um item.



Animal Crossing

O que devo fazer para brincar com os jogos de Nintendinho em Animal Crossing?

Billy Joe, Via e-mail



Fale com as pessoas da cidade e elas vão lhe perguntar quando é seu aniversário. Dê-lhes a informação e, no dia em que você completar mais um ano, receberá um game de presente. Outros games poderão ser comprados.

Luigi's Mansion

Já tentei de tudo e não consigo detonar o Bowser. Fiz a bomba de espinhos explodir nele, tentei fazê-lo engolir o cogumelo roxo, já destrui todas as torres, tentei sugar o rabo dele e nada disso deu certo. Podem me ajudar?

Rafael, Via e-mail

Fique a uma distância de dois pilares dele. Aspire uma bola de espinhos e quando ele se abaixar para cuspir fogo em você, faça o disparo. A cabeça de Bowser vai se desprender e King Boo aparecerá. Nesse momento, use o aspirador no fantasma e, após três apiradas, a cabeça do inimigo volta ao lugar e você poderá repetir a seqüência até detoná-lo.



Final Fight 3

No jogo Final Fight 3 para Super Nintendo, como executo o golpe Super, depois de encher a barra de especial?

Rafael de Deus, Via e-mail

Haggar – Agarre o oponente e faça: →, ↓, ←+ ataque.
Guy – Agarre o oponente e faça: →, ↓, ←+ ataque.
Lucia – ↓, ↓, ←+ ataque.
Dean – Agarre o oponente e faça: ↓, ↑+ ataque.





Resident Evil

Jogando com Chris, quando tento fazer a combinação da V-Jolt ele diz que não entende nada de medicina e não pega o pote. E aí?

Ariel Morikuni Fortes, Via e-mail

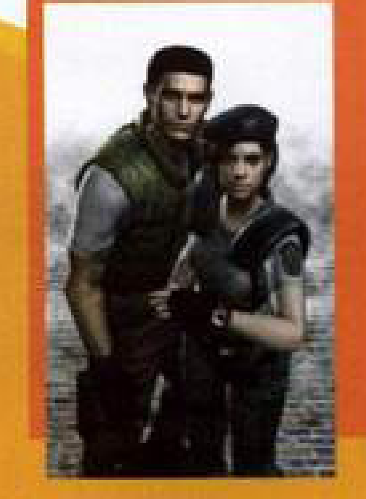
Chris não tem conhecimento sobre essas misturas. Primeiro você deve enfrentar a planta gigante, Chris será preso e caberá a Rebecca fazer a combinação do V-Jolt.

Super Mario Advance 2 e Super Street Fighter 2

Super Mario Advance 2: como faço para entrar nos castelos por onde já passei?
Super Street Fighter II: quem são os dois lutadores secretos e como faço para habilitá-los?

Lucas Lazzaretti, Via e-mail

Infelizmente não é possível retornar aos castelos depois de ter completado o mesmo uma vez. Você só pode voltar às fases. Em Super Street Fighter, os personagens secretos são: Akuma e Shin Akuma. Para habilitá-los você deverá somar 5000 e 9999 VS points, respectivamente.



EMPACOU?

Está travado em algum game Nintendo? Tem dúvidas cruéis que nem seu melhor amigo sabe responder? Mande sua pergunta para nossos pilotos!
Escreva para

PERGUNTE AOS PILOTOS
NINTENDO WORLD
Rua Simão Dias da Fonseca, 93
Aclimação
CEP: 01539-020
São Paulo / SP

ou mande um e-mail para:
pilotos@nintendoworld.com.br
As dúvidas mais freqüentes serão respondidas nesta seção.

FALCON

Sujeito durão, o Capitão Douglas Jay Falcon saiu do anonimato depois de integrar o grupo de pilotos que disputavam as corridas mortais de **F-Zero**, lançado em 1990 para o Super Nintendo. O personagem foi criado pela própria Nintendo, sob o olhos puxados, mas sempre atentos do mestre Shigeru Miyamoto, e ganhou sua patente de capitão ainda na coorporação Internova Police Force. E foi justamente para melhorar sua performance profissional que ele fez cursos de pilotagem e artes marciais – assumindo o cokpit da Blue Falcon e desenvolvendo a técnica Falcon Punch. Depois de conhecer a fama, ele amargou uma geladeira, até o lançamento da segunda temporada que só veio com o lançamento de **F-Zero X** para o N64. Em seguida, o sangue quente que corre em suas veias encontrou uma nova atividade e ele reapareceu na plataforma como personagem secreto do impecável **Super Smash Bros.** E sem nenhuma conotação masoquista, ele gostou da experiência e voltou mais bombado e melhor preparado para a consagração como um dos personagens preferidos dos jogadores de **SSB Melee**, um supra-sumo do GameCube. Agora, o bom filho volta para casa e para o cokpit onde tudo começou, com o desenvolvimento do projeto F-Zero GC e F-Zero AC (títulos provisórios), para o GameCube e Arcade, repectivamente. É o Falcão voando baixo novamente! Ⓝ

Jogos Nintendo dos quais participou

F-Zero	Super NES	1990
F-Zero X	Nintendo 64	1998
Super Smash Bros.	Nintendo 64	1999
F-Zero Maximum Velocity	Game Boy Advance	2001
Super Smash Bros. Melee	GameCube	2001
F-Zero GC	GameCube	2003

Nome verdadeiro: Douglas Jay Falcon
Profissão: oficial da Internova Police Force
Especialidades: combate corporal e pilotagem de naves
Marca registrada: Falcon Punch (golpe de fogo)
Veículo: Blue Falcon
Diversão: pilotar em alta velocidade